MARTY
THIBAUD
ISTS 3 A A2
2012-2013

Bande-son, imaginaire et onirisme cinématographique

Correcteur : JEAN-YVES LELOUP

TABLE DES MATIÈRES

Remerciements

Je tiens à remercier en premier lieu Jean-Yves Leloup pour ses enseignements, ses conseils et sa disponibilité; Bruno Toussaint, Bruno Guiganti et François Libault pour leur précieux savoir cinématographique et sonore enseigné au cours de ces trois années à l'ISTS ; La Bibliothèque du Cinéma, la médiathèque de l'ESRA ainsi que Thomas et Grégoire Couzinier, pour m'avoir donné accès à de précieuses ressources bibliographiques qui ont grandement enrichi ma réflexion ; Faustine De Bock, Simon Girard et Martin Chevallier pour les films qui leur furent empruntés durant la confection de ce mémoire, mais aussi pour les discussions nourries qui elles aussi alimentèrent mes réflexions ; Chine Seston pour son soutien indéfectible; ainsi que tous les auteurs apparaissant dans la bibliographie, pour la richesse du savoir emprunté à leurs travaux.

Abstract

Through this memoire, we will try to identify the relationships between movies soundtracks and the expressions of the unreal, the imaginary and the unseen, in these movies.

Those expressions are a vital component of a movie. A movie is an artistic object that is described by many as a universe where audiovisual sensations create a perception that is comparable to that of a dream. Inspired from both real-life experience and inner thoughts, the movie combines these two perceptions of life – concrete and abstract – to form an audiovisual object that stands between reality and dreams. In their films, filmmakers will use animated images and sounds, and articulate them in order to create a new, temporary reality, in which they can express ideas. These ideas are conveyed to the spectator through audition and vision combined.

Movies are an art form that enjoys great power of immersion and oniric expression, as it can trigger a wide display of feelings within its spectators. Indeed, movies can generate sadness, delight, anxiety, fear, tenderness, along with an infinity of other mental states.

If movies are so meaningful to us, it is certainly because filmmakers often manage to reveal things that we wouldn't discover through another medium. Hence the critical question asked in this memoire - how is the soundtrack critical to these discoveries ? What does it reveal about an animated picture, and how does it manage, in conjunction with the animated picture, to materialize the imaginary, the unreal and the unseen ?

Introduction

Dans ce mémoire, nous tenterons de comprendre comment cinéastes, compositeurs, ou encore sound designers parviennent à livrer au sein d'un film une interprétation sonore de choses que l'image animée seule ne suffit pas à exprimer. Nous tenterons ainsi de décrypter les procédés par lesquels le cinéma, par manipulation des sons associés à l'image animée, possède la propriété d'extraire temporairement le spectateur du monde réel pour lui faire vivre des sensations inaccessibles depuis la réalité, mais entraperçues à travers le rêve et l'imaginaire.

Les représentations de l'imaginaire et d'un réel onirisé sont des versants fondamentaux de l'expression artistique. Le cinéma, qui est un terrain de recherche prolifique dans ce domaine, n'échappe pas à cet attrait pour la représentation d'un réel appréhendé par la perception humaine, et interprété à travers le filtre de sa subjectivité.

Enjeu majeur de l'expression cinématographique, la recherche de la représentation de l'irréel, de l'invisible et de l'imaginaire a donc donné naissance à des méthodes d'interprétations visuelles et sonores, qui semblent s'articuler à la façon d'un langage audio-visuel en perpétuel renouvellement.

Depuis son apparition, le cinéma est perçu par le plus grand nombre comme un art conditionné en premier lieu par la force de ses images ; le son y est souvent considéré comme une simple extension sensorielle de l'image ; subordonné à celle-ci et employé pour créditer la réalité visuelle. Au cours du développement de l'art cinématographique, de nombreuses voix se sont élevées pour interroger à voix haute cette hiérarchie sensorielle et sa légitimité artistique.

Dans son rapport au réel, l'être humain semble avoir tendance à reléguer l'audition après la vue lorsqu'il s'agit de percevoir la substance de ce qui l'entoure et l'interpréter, comme le constate Claude Bailblé dans *comment l'entendez-vous* lorsqu'il formule l'affirmation suivante (p.49) :
« *l'audible déchoit au rang d'indice, tandis que le visible s'élève au rang d'objet, si ce n'est de réalité.* »

Néanmoins, au delà de la hiérarchisation des sens au cinéma, cette affirmation révèle un aspect intéressant du rapport du spectateur avec le son ; contrairement à l'image, le son ne livre pas au spectateur une réalité mais plutôt des suggestions. Teinté d'indétermination, il contourne le réel implacable en laissant le soin au spectateur d'interpréter ce que son ouïe lui indique. Dès lors, on comprend que le son cinématographique possède cette propriété d'incarner, au choix, la réalité de l'image ou son commentaire artistique.

Problématique

Depuis son irruption au cinéma, comment la bande son parvient-elle à y exprimer l'invisible, l'intériorité et l'irréel ? Que révèle t-elle au spectateur sur un film, et sur lui-même ?

Pour tenter de répondre à cette question, nous étudierons dans ce mémoire divers extraits de textes à propos du son cinématographique, et à travers des analyses de film nous nous intéresserons à la manière dont les éléments sonores et visuels s'articulent ensemble pour donner vie à l'onirisme cinématographique.

Nous nous intéresserons dans un premier temps à la caractérisation de l'individu cinématographique sur le plan sonore. Nous étudierons ensuite les éléments sonores contribuant à caractériser un environnement, un espace, et à le définir comme l'expression onirique et irréel d'un concept où d'une idée ; enfin, nous nous pencherons sur la portée de la bande son cinématographique, sur ses fonctions et enjeux, et sur ses effets sur le spectateur, avant de tenter de dégager des conclusions à la lumière de tous les éléments d'étude cités ci-dessus.

Imaginaire et onirisme cinématographique : définition

Le terme d'onirisme définit tout ce qui est relatif au rêve, s'en inspire où bien l'évoque. Dans le contexte cinématographique, la notion d'onirisme désigne ce qui éloigne l'oeuvre cinématographique du réel ; on qualifiera d'onirique toute forme d'expression artistique qui rapproche la représentation cinématographique d'un mode de perception comparable à ce que peut vivre un être humain une fois plongé dans l'univers des rêves.

Le terme d'imaginaire désigne tout ce qui est le produit de l'imagination, qui se définit comme suit :

"*Fonction par laquelle l'esprit voit, se représente, sous une forme sensible, concrète, des êtres, des choses, des situations dont il n'a pas eu une expérience directe.*"

Nous définirons dans ce mémoire par "imaginaire et onirisme cinématographique", la représentation dans les films d'états d'esprit subjectifs et intérieurs, d'univers issus tout droit de l'imagination, de sentiments ; autant de choses invisibles à l'œil nu dans le réel, que des choix pertinents de mise en scène sonore permettent de faire exister dans un film malgré leur inexistence visuelle. Il s'agit d'onirisme dès lors que ces mêmes vues de l'esprit prennent la forme, dans le cadre d'une œuvre filmique, d'une représentation sensorielle semblable à celles qu'un rêve peut produire.

Depuis toujours, le cinéma entretient avec l'onirisme et ses territoires mitoyens (fantasmes, hallucinations, images obsédantes ou effets hypnotiques) des liens très étroits, basés sur une association du rêve avec l'idée d'illusion, où bien d'expérience poétique et figurale. L'imaginaire n'est jamais très loin de l'onirisme ; au sein de l'esprit humain, c'est en partie lui, de concours avec la raison, qui nourrit une perception subjective de la vie, et transfigure l'être humain en un artiste plus où moins révélé. L'imaginaire sera une cible privilégiée des réalisateurs, lorsqu'un film tente de pénétrer l'univers intérieur d'une personne, où d'emmener le spectateur sur des territoires inconnus.

Questionnant l'origine et la nature des liens entre cinéma et onirisme, ce mémoire porte donc sur le traitement sonore de l'irréel, de l'imaginaire, de l'immatériel, de l'invisible à l'image. Il peut s'agir de l'interprétation filmique qui est donnée d'une émotion, d'un ressenti, d'un instinct, d'une pensée, d'un état intérieur stimulé par certaines perceptions sensorielles, mais toujours créé mentalement par l'esprit. Le fantasme, la passion, la peur, les états de conscience altérée où encore l'introspection, sont quelques exemples d'expériences où d'états qui feront l'objet de notre réflexion dans ce mémoire.

Il peut aussi s'agir de la caractérisation filmique d'objets, d'environnements où de personnages, rendus cinématographiques par des représentations qui tendent, par l'emploi de méthodes de traitement audio-visuel, à en disqualifier l'appartenance au monde réel pour les ancrer dans le registre de l'irréel, de l'imaginaire où encore de l'onirisme cinématographique.

I – LE PERSONNAGE DE FILM ET SES REPRÉSENTATIONS

Dans sa forme la plus courante, le film met en scène des personnages et leurs relations. C'est notamment par la mise en observation approfondie de ces individus, parfois humains, d'autres fois monstres, que le traitement du sujet du film se fait : interprétation du réel à travers un prisme aux subjectivités multiples, le cinéma permet en effet une étude en profondeur des personnalités.

Le personnage filmique va se retrouver ainsi observé par le spectateur à qui l'on propose une perception aux distances changeantes, allant du très lointain au microscopique. Et c'est lorsque le spectateur est au plus proche d'un personnage qu'il va en saisir des détails qui d'une part le caractérisent au sein du film, et d'autre part le distinguent du personnage de la vie réelle : c'est dans de nombreux cas les expressions artistiques émanant de l'observation du personnage qui en définiront la substance pour le spectateur.

Ouïe et vue seront ainsi convoquées pour lier au personnage des sensations qui déterminent sa perception par le spectateur. Si l'image nous permet assez simplement de percevoir les contours physiques d'un personnage, jusqu'où la sensation sonore lui étant associée peut-elle emmener le spectateur dans la perception d'un personnage de film? Que permet-elle de percevoir au sujet d'un personnage ? Cantonne t-elle le personnage à une existence vraisemblable, où en donne t-il au contraire une interprétation l'approchant du monde du rêve ? Autant de questions pour lesquelles des éléments de réponses existent ; nous allons ici en étudier quelques-uns.

A - Le personnage filmique et son identité sonore

Une des tactiques de singularisation de l'individu cinématographique réside dans la création de son empreinte sonore.

Les éléments d'identité sonore d'un personnage se répartissent en quatre caractéristiques sonores qui permettent à notre oreille d'identifier un individu dans un film : sa voix, ses pas, ses vêtements et ses extensions sonores (c'est à dire les sons issus de ce personnage).

- la voix

Parmi les éléments d'identité sonore, la voix est à priori l'élément le plus facilement porteur d'identité pour le spectateur. De par la nature vococentriste de son écoute, le spectateur accorde une priorité naturelle à l'écoute de la voix. De plus, le cinéma est un art qui place la voix au centre des indices de compréhension narrative (tout comme il la place physiquement au centre de l'image acoustique), de par son héritage théâtral où le verbe est roi. Les messages verbalisés, centre de l'attention auditive, sont sans conteste la matière sonore la plus proche d'une forme de vérité tangible pour le conscient du spectateur, dès lors que le sens des mots lui est connu.

Il réside cependant dans la voix une grande quantité de paramètres esthétiques gravitant autour du message verbal; des propriétés acoustiques qui vont amplement contribuer aux caractérisations diverses du personnage dans un film. Si l'on peut considérer le « ton » d'une émission verbale comme faisant partie du message en lui attribuant une valeur d'intention, il existe d'autres paramètres acoustiques qui vont engendrer une appréciation esthétique spontanée, inconsciente et subjective du spectateur, à propos de la forme des messages délivrés.

Coexistent donc dans la voix, parallèlement à la substance verbale du message, deux strates de décryptage esthétique des propriétés acoustiques d'une voix : d'une part, une perception relativement concrète se référant aux sons produits par le locuteur, indiquant l'intention du message; d'autre part une appréciation renvoyant, par l'appréciation des paramètres « esthétiques » du son d'une voix, aux caractéristiques de la personne qui produit ces sons.

De cette manière, une infinité d'indices de natures diverses pourront transparaitre à travers ces propriétés verbales en orbite du noyau textuel : aidé de ces indices, le spectateur pourra ainsi spéculer avec plus où moins de pertinence sur le tempérament d'un personnage, sur sa condition sociale, ses intentions, ses états d'âme, sa hiérarchisation vis-à-vis des autres protagonistes. Cependant, il subit aussi l'influence des propriétés « musicales » du message verbal sur l'appréciation du caractère d'un protagoniste. La mise en forme sonore du message et sa perception subjective vont ainsi contribuer, au delà de la substance textuelle, à encourager l'empathie du spectateur, où dans d'autres cas son antipathie envers un personnage filmique, en attribuant à cette voix des connotations liées aux critères évoqués ci-dessus.

– sons essentiels et sons clefs

Tout comme les objets qu'ils incarnent, les sons n'ont pas tous la même fonction dans la narration, et le parti pris quand à la manière de sonoriser un objet répond à des critères bien définis.

Sont désignés comme sons essentiels les sons indispensables au respect du « contrat d'incarnation » des objets, et destinés à produire un effet de réalité : ils illustrent l'image de façon littérale. Il est nécessaire d'identifier distinctement ces objets auxquels seront attribués ces sons essentiels, car de nombreux autres objets appelleront une illustration plus significative.

Certains objets pourront être interprétés par un son stylisé qui ouvriront au spectateur les portes d'un univers (les « sons clefs »), où encore par un son dont la connotation évoquera des idées chez le spectateur (on parlera de « fragrances sonores », telles que le sempiternel cri de mouette utilisé pour nous situer ostensiblement en bord de mer).

En outre, le cinéma possède la capacité de faire appel à l'imagination du spectateur, notamment en n'attribuant aucun son à un objet, laissant ainsi le spectateur imaginer le son lui-même. La musique, par ses facultés d'évocation, peut également épargner au sound designer une sonorisation sélective, en prenant en charge le commentaire sonore d'une scène.

Au premier abord utilisés pour créditer l'effet de réalité accompagnant un personnage, les éléments d'identité sonore des personnages s'avèrent souvent être des indices narratifs subtils mais caractérisants.

Il s'agit de sons que le cerveau humain admet comme une conséquence naturelle du mouvement révélé par l'image ; le spectateur doté de vue et d'ouïe, de par son vécu dans le monde réel, possède en mémoire la majorité des sons qui correspondent aux objets et actions qui en sont la cause. Lorsqu'il voit, le spectateur s'attend naturellement à entendre la conséquence de ce qu'il voit, dans un rapport de distance sonore et visuelle déterminé par les expériences du réel et leur empreinte mémorielle. Jouant sur cette attente, le cinéaste et le sound designer vont ainsi pouvoir interpeller l'inconscient, par divers effets de surprise où par l'établissement d'un rapport de distances inconnu et inattendu entre les indications visuelles et sonores.

Ils permettent aussi dans de nombreux cas de focaliser l'attention sur un personnage ; l'audition de ses sons essentiels va automatiquement contribuer à rapprocher le spectateur du personnage ainsi sonorisé. Rien n'interdit au sound designer de réduire la distance entre le personnage et le spectateur, pas même la non-correspondance entre la distance du point de vue et

celle du point d'écoute. La clarté narrative prime souvent assez largement sur le réalisme des échelles de distance établies par l'image et le son, et le spectateur captivé par la narration et avide d'indices ne verra que très rarement d'inconvénient à la dissociation des points d'écoute et de vue.

Il s'agit là sans doute de l'aspect sonore du film le plus anecdotique pour la conscience du spectateur, qui n'y portera son attention que dans des cas assez précis et isolés. Ainsi, dans une majorité de cas, l'occurrence de ces sons est admise, grâce au synchronisme, comme une vérité dont ce qui est montré par l'image est la source. Dans ces conditions, les propriétés acoustiques d'un son vont pouvoir créer du sens, sans nécessairement trahir le contrat de réalité établi entre le film et le spectateur. Faisant appel à la perception sensorielle du spectateur (par opposition à sa perception littérale du sens du message), les sons essentiels peuvent ainsi contribuer à déterminer l'interprétation du caractère de leur source ; par analogie interprétative, des bruits de pas « lourds » peuvent donc caractériser un personnage à la masse imposante, des sons de vêtements « soyeux » un personnage délicat, et ainsi de suite sans même que le spectateur ne focalise son attention sur l'interprétation de ces occurrences sonores.

Dans quelques cas où ces sons seront les principaux indices narratifs (par exemple des situations comme une forte obscurité, où la vue ne livre plus de vérité narrative), ces mêmes sons sortent alors de leur anonymat, et le spectateur privé de repères visuels s'y accroche pour deviner ce qui est soudainement dissimulé par l'image. Ces bruitages endossent alors généralement la responsabilité narrative jusqu'à ce qu'ils soient relayés par la voix où l'image.

- étude de cas : ***Some Kind Of Wonderful*** (Howard Deutch, 1987)

Lorsque les personnages mis en scène dans un film sont musiciens où audiophiles, l'occasion est toute trouvée pour le compositeur et/où le sound designer du film d'employer les extensions sonores de ces personnages à des fins narratives et expressives. C'est le cas par exemple dans *Some Kind Of Wonderful*, film réalisé par Howard Deutch et paru en 1987.

Ce film est à classer parmi les teen-movies édulcorés mettant en en scène des amours adolescentes banales : ici, nous assistons aux rapports entre Keith, Amanda et Watts. Keith le mécanicien forme un couple avec Amanda, jolie fille superficielle de bonne famille, alors que Watts est secrètement amoureuse du gentil mécano, qui est son meilleur ami. C'est à première vue sur le couple formé par Keith et Amanda que se focalise la narration et l'intrigue ; Watts est à priori reléguée dans un rôle secondaire. Elle va cependant s'attirer l'empathie du spectateur à l'aide d'une présence sonore imposante, et de métaphores audiovisuelles accessibles et riches de sens.

La plus notable est celle constatée à l'ouverture du film, qui débute sur une séquence au cours de laquelle Watts joue de la batterie, confinée dans son garage. Si son amour secret n'est pas encore verbalisé où rendu évident, les allusions à l'amour secret sont ici nombreuses. On remarquera ainsi le cœur qui décore la caisse claire qu'elle martèle avec ardeur ; par cette association audio-visuelle, on nous indique que le son produit par la batterie de Watts n'est ni plus ni moins, sur le plan symbolique, celui de son cœur qui bat.

Ce battement de cœur, régulier, énergique et très sonore, trouve une autre couche de signification dans l'espace qui est le sien. Il s'agit d'un espace où elle est seule, coupée du monde extérieur et de ses sons. Ce garage s'érige alors en jardin secret, espace d'expression fondamental de l'univers adolescent, où s'exprime tout ce que Watts ne parvient pas à partager avec le monde extérieur par l'expression verbale. Il s'agit d'un espace où restent enfermés les messages qui y sont émis.

Ainsi, cette séquence, en apparence une anodine présentation d'un personnage par le biais d'une « tranche de vie », révèle à notre subconscient ce qui sera plus tard rendu évident au spectateur ; Watts, isolée en son for intérieur, émet un message sonore que sa pudeur lui interdit de prononcer à voix haute au sein du monde extérieur. Et c'est bien ici l'association de connotations visuelles et d'extensions sonores du personnage qui vont créer par synchrèse une image mentale révélatrice de l'identité du personnage, de sa personnalité, de ses intentions et de son rôle au sein du film, le tout sans avoir recours à l'expression verbale.

Avec les sons essentiels des personnages filmiques, nous avons affaire à des éléments d'appréciation esthétique inconscients, dissimulés derrière une apparente fonction d'incarnation sonore réaliste de l'image. La manipulation de leurs propriétés acoustiques donne ainsi lieu à une caractérisation des personnages montrés, caractérisation qui semble se dérouler en premier lieu dans l'inconscient du spectateur qui interprète ces signes, probablement à son insu, pendant que ce dernier focalise son attention sur des aspects plus « accessibles » de la narration.

- <u>l'acousmêtre, où l'être uniquement sonore</u>

L'image cinématographique animée se déroule dans les limites d'un carde qui est celui de la caméra : au-delà de ce même cadre peut exister tout un univers sonore, entendu par le spectateur mais situé hors des délimitations visuelles de l'écran. Il s'agit du principe de hors-champ, qui à lui seul justifierait sans doute l'écriture d'un mémoire entier ; ici, nous ne nous y attarderons pas au delà de sa définition par Michel Chion dans *l'audio-vision* (page 65) :

« au sens strict, le hors-champ au cinéma est le son acousmatique relativement à ce qui est montré dans le plan, c'est-à-dire dont la source est invisible à un moment donné, temporairement où définitivement. »

Les propriétés du son hors-champ permettent ainsi de faire exister un personnage au sein d'un film, sans nécessiter que celui-ci apparaisse à l'écran. Cette présence sonore se nomme « acousmêtre », terme qui désigne un son hors-champ (il peut s'agir d'une voix, d'un bruitage...) dont la particularité est de menacer, à tout moment, de surgir à l'écran. Il s'approprie le hors-champ, et bien souvent permet de faire régner l'anxiété sur tout protagoniste ayant le malheur de se trouver dans le champ visuel.

Sa présence étant dématérialisée par l'absence de représentation visuelle, la conception d'un tel personnage par le spectateur invoque son imaginaire. Le son qu'il émet fait systématiquement supposer un personnage émetteur, dont l'absence de réalité visuelle pousse le spectateur à en imaginer les traits, les intentions, et le pouvoir ; dès lors, l'imagination du spectateur ne fait pas dans la demi-mesure et les pires ennemis imaginables sont envisagés. La figure de la menace invisible pousse en effet à imaginer le pire, à pousser l'imagination dans ses retranchements, dans ses fantasmes négatifs les plus lointains. De plus, une fois son existence établie, l'acousmêtre plane telle une menace sur la narration, même en l'absence d'occurrences de sons signalant sa présence. C'est sans doute une raison pour laquelle ce procédé est l'apanage des films d'angoisse, dans lesquels il est très efficace.

Lorsque bien utilisé, il s'agit d'un procédé dont l'efficacité n'est plus à prouver, comme en témoignent de véritables piliers du cinéma telles que « l'homme invisible » de James Whales, « The Haunting » de Robert Wise, où plus récemment « Phone Game » de Joël Schumacher. Dans tous ces exemples, des protagonistes visibles sont sous la menace d'un acousmêtre, et le sentiment d'impuissance des protagonistes est immense face à cet insaisissable danger.

L'étude de ces aspects sonores du personnage de film nous laissent penser que sa distinction des autres personnages est conditionnée par le commentaire sonore de la sensation visuelle. Ce commentaire permet d'exprimer une infinité de nuances de personnalité auxquelles l'image seule ne donne pas accès ; ces mêmes nuances s'étendent de l'être vraisemblable à l'être totalement inouï et irréel, où encore à l'être sans enveloppe corporelle.

En d'autres termes, le son du personnage établit un rapport de distances du spectateur avec ce personnage ; distance physique et métaphysique. Et comme nous allons le voir ci-dessous, la distance en question est parfois réduite à néant, lorsque la bande son invite le spectateur à être le personnage.

B - <u>point d'écoute subjectif : son interne et imaginaire</u>

Voici la manière dont Michel Chion définit, dans *l'audio-vision* (page 79), le concept de point d'écoute et ses effets:

« *le concept de point d'écoute a été décalqué sur celui de point de vue. Or, le point de vue au cinéma signifie deux choses différentes, souvent liées mais pas toujours :*
- d'où je vois, moi spectateur. C'est l'acceptation strictement spatiale du mot.
- quel personnage, dans l'action, est censé voir ce que je vois ; c'est l'acceptation subjective. [...]
Examinons maintenant, par comparaison, la notion de point d'écoute. Elle peut avoir deux sens, qui sont liés mais pas obligatoirement :
- un sens spatial : d'où entends-je, de quel point de l'espace figuré sur l'écran où dans le son ?
- un sens subjectif : quel personnage, à un moment donné de la narration, est censé particulièrement entendre ce que j'entends moi-même ? »

Selon cette définition, le cinéma possède la propriété de situer le spectateur par rapport à l'action narrée. On comprend également à la lecture de cette définition que le positionnement imposé au spectateur par la manipulation des points d'écoute et de vue ne se limite pas à une situation périphérique aux protagonistes concernés : les points de vue et d'écoute subjectifs permet en effet d'interpréter la perception de l'action par l'un des protagonistes présents dans l'espace diégétique du film.

Sur le plan sonore, cette possibilité donne accès non seulement à la perception auditive de l'action par le personnage dont on nous livre le point d'écoute, mais aussi à une interprétation de cette même perception : cette interprétation inclut, dans des rapports variables, l'audition supposée du personnage, ainsi que des éléments sonores étrangers à la réalité de l'environnement sonore qui entoure le personnage. Ainsi placé dans un complexe vue/audition simulant une perception depuis la localisation diégétique d'un protagoniste, le spectateur assimilera les sons n'ayant aucun ancrage visuel à des sons venus de l'intérieur du personnage. Des sons souvent destinés à être ressentis comme étant issus de l'esprit du personnage, univers invisible mais indiqué par l'esthétique de ces sons.

C'est à cet instant que les sensations résultant de l'action peuvent prendre des formes très

variées, allant d'effets sonores dramaturgiques à des sonorités musicales, en passant la déformation des occurrences sonores qui résultent de l'action visible. L'espace sonore ainsi créé est impossible à quantifier, tout comme sa temporalité ; de par leur non-incarnation d'une réalité visuelle, on ne peut attribuer à ces sons ni provenance spatiale, ni temporelle. Ces « hallucinations auditives » créent la perspective d'un espace intérieur infini, et ainsi celle d'une chute où d'une ascension sans fin au sein de ce « trou noir » intérieur.

L'impossibilité d'attribuer à ces sons une provenance installe une grande indétermination quand à leur signification : ils peuvent aussi provenir du hors-champ visuel, autre espace d'émission sonore dont le spectateur ne peut définir les dimensions. Le spectateur est ainsi privé de nombreuses certitudes au sein de ces instants où le cinéma se fait art de l'imaginaire humain.

- étude de cas*:* ***π*** (Darren Aronofsky, 1998)

Les scènes où le personnage principal de ce film est victime de migraines vont servir de prétexte au réalisateur pour inviter le spectateur dans la perception subjective de ce personnage torturé de l'intérieur.

Lors d'une première migraine, nous sommes avec le protagoniste, qui s'administre des médicaments dans une salle de bains. L'ensemble de l'action est balisée de façon rythmique par des sons essentiels ayant trait au corps de l'individu : injection, dilatation de l'iris. Des sons fonctionnant avec l'image sur le principe de synchrèse, puisqu'on imagine assez difficilement le son d'un iris qui se dilate ; l'illustration des sons essentiels est d'emblée rendue onirique par le sound design, qui souligne les évènements visuels en les interprétant sur le plan sonore.

On pourra également entendre la respiration du personnage, rythmée de façon musicale au sein des éléments sonores de cette scène, comme pour signaler une subordination du personnage à la douleur et à l'inconfort anxieux, engendré par un environnement anodin mais devenu hostile à travers le filtre de la subjectivité. La scène se conclut sur un bref salut qui semble venu de l'au-delà ; une porte s'ouvre sur une lumière blanche, accompagné d'un son apaisant. Un bref instant de quiétude, stoppé net par une sonnerie de téléphone : allo l'imaginaire ? Ici la réalité.

Une musique binaire, au sein de laquelle on perçoit une forme de leitmotiv, vectorise la scène et en forme l'épine dorsale sur le plan sonore. Ce leitmotiv est répétitif, piquant, lancinant et entêtant, de manière relativement analogue à la douleur migraineuse dont il symbolise les allées et venues incontrôlables.

Élément invisible par excellence, l'état migraineux est également symbolisé dans la bande

son par un son grinçant, auquel s'ajoute un autre son aigu tout à fait désagréable. L'idée d'inconfort constant induite par l'état migraineux est ainsi traduite dans cette séquence.

L'environnement est caractérisé par des ambiances dramaturgiques et bruitages à connotation clinique, froide, et ce n'est sans doute pas un hasard si seuls les éléments de nature désagréable sont sonorisés ; ce sont ceux qui retiennent l'attention du protagoniste, et par conséquent ceux que le spectateur sera invité à ressentir en priorité.

Dans la globalité de la séquence, nous avons eu droit à trois états de conscience du personnage relativement distincts. Premièrement l'état migraineux, perçu comme l'enfer du personnage, qui ensuite s'approche de son paradis, avant d'être extrait de son imaginaire pour atterrir au purgatoire : le réel.

Une seconde migraine va frapper notre héros sur le quai d'une station de métro : réel et imaginaire vont ici aussi s'interpénétrer au sein de la perception qui nous est livrée de cet instant. Le leitmotiv qui symbolisait la migraine est de retour ; encore une fois, une goutte de liquide (symbole acoustique d'un égrènement obsédant dont on aimerait qu'il cesse) coule, mais c'est de sang qu'il s'agit cette fois. Le fort volume du son de cette goutte qui coule nous éloigne d'une perception réaliste ;on franchit alors un autre palier vers la vision subjective de la scène lorsque le personnage court sans que ses bruits de pas ne nous soit donnés à entendre, laissant littéralement penser que notre héros n'a alors plus vraiment les pieds sur terre.

Le point d'interprétation de la scène revient alors vers le réel au moyen d'un roomtone, avant de s'en éloigner encore un peu plus. On voit un stylo entrer en contact avec un cerveau que l'on suppose être celui du personnage ; cette image abstraite est sonorisée par un son très agressif de train à plein vitesse, avant de revenir au réel au troisième contact du stylo avec le cerveau.

L'onirisme de l'interprétation de l'état migraineux est donc ici en grande partie déterminée par les éléments de synchrèse choisis : l'écoulement la goutte sonne comme le symbole acoustique d'un égrènement obsédant dont on aimerait qu'il cesse, mais face auquel on est relativement impuissant. Quand au train à pleine vitesse, il évoque une dynamique de mouvement tout-puissant, et un volume sonore rugissant, face auquel un être humain ne peut lutter seul. C'est à travers les métaphores induites par ces symboles qu'est exprimée ici la torture vécue par notre héros.

Bien que des procédés visuels peuvent donner une interprétation d'une sensation vécue par un personnage (jeux de lumière, de netteté de l'image, de couleurs...), le son possède la propriété

d'exprimer différemment ces mêmes sensations sans forcément impliquer une altération de la réalité visuelle de l'évènement ; il rend possible une plus grande palette de nuances de vraisemblance et d'onirisme. Le spectateur est ainsi emmené dans des représentations dont le réalisme fluctue, et la sensation du personnage, interne et invisible à l'oeil nu, prend grâce au son des formes symbolisées, faisant appel à l'imaginaire du spectateur pour se matérialiser en lui.

Ainsi, le spectateur reconnaît dans ce mode perception un des aspects du rêve ; plongé dans la perception subjective d'un être, il est momentanément transfiguré en cet «autre» qui subit un déroulement d'évènements face auquel il ne maitrise pas ses réactions.

C – procédés de symbolisation sonore

- le leitmotiv

Issu de la musique classique, le terme de leitmotiv désigne une « idée fixe » qui s'exprime par la répétition d'un motif mélodique. Apanage de compositeurs comme Wagner où Berlioz, son principe sera très vite appliqué au cinéma : son utilisation en combinaison avec l'image animée permettra également de caractériser le protagoniste filmique.

Un des premiers dépositaires de l'usage du leitmotiv dans la bande son de film sera le compositeur Max Steiner, qui a théorisé son emploi et l'a défini comme l'un des facteurs essentiels de continuité sonore dans la bande son d'un film.

Le leitmotiv est, au départ, principalement utilisé dans le cadre strict de l'orchestre ; la variété des instruments le composant, des possibilités fréquentielles qu'il propose et des allusions qu'il peut produire en ont longtemps fait un outil de caractérisation satisfaisant. Néanmoins, l'expérimentation constante de formes alternatives d'expression musicale, ainsi que l'apparition d'instruments nouveaux à l'ère de l'électronique, ont contribué à donner au leitmotiv une multiplicité de formes et de variantes, allant de la phrase musicale orchestrale traditionnelle au leitmotiv concret fondu dans la partition sonore qui l'entoure. Dans tous les cas, l'analogie recherchée doit mettre en avant des indices de caractérisation et d'identification suffisamment forts pour guider le spectateur

vers la compréhension de l'intention non-verbalisée. Cette intention, selon le degré de subtilité du film, pourra aussi bien s'avérer tout à fait évidente dans certains films, que dissimulée au cœur subconscient du film cryptique et intriguant, dont il faudra éluder les couches de signification successives pour entrevoir son essence.

- la synesthésie et son potentiel onirique

Sur le plan étymologique, le terme de synesthésie se compose du grec *syn*, signifiant l'union, et *aesthesis*, signifiant la sensation. Il désigne ainsi un phénomène neurologique d'association de sensations. Voici une définition stricto senso de la synesthésie, formulée par Roland Breeur dans *Visible* (page 11) :
« *La synesthésie est dans sa définition courante, un phénomène d'association et d'interaction, chez un même sujet, d'impressions venant de domaines sensoriels différents. »*

Nous révélant le principe global de synesthésie, cet élément de définition nous dirige presque instantanément vers les arts audiovisuels. La mise en stimulation constante, durant un film, de l'ouïe et de la vue, fait du cinéma un art où chaque instant est potentiellement propice au phénomène de synesthésie. Cette omniprésence du rapport entre vue et ouïe, fondamental au cinéma sonore, est considéré par beaucoup comme le facteur qui va permettre d'impliquer le subconscient en lui adressant des messages illisibles par notre compréhension du verbal, dans un langage inconnu de la logique humaine, comme nous l'explique la phrase suivante, également relevée dans *Visible :*

« un grand nombre d'auteurs a aussi insisté sur le fait que le phénomène de synesthésie contient le pouvoir apparent de forcer une issue vers une réalité en dessous du monde intelligible. Dans la synesthésie, dira t-on, le sentir semble défier les lois de l'entendement pour accomplir une synthèse plus secrète et d'un ordre plus profond. Et c'est bien entendu dans le cadre de pareil accord ontologique que le phénomène semble prendre toute sa valeur. […] Sa réalité illustre l'unité des sensations comme « surface de contact avec l'être ». Au lieu de nous enfermer dans l'enceinte privée du rêve où de l'imaginaire, l'expérience synesthétique nous installe dans la couche primordiale de la réalité et sur la quelle tout regard objectivant fut prélevé.»

Reconstituant continuellement le complexe son/image durant un film, le cerveau humain va en quelque sorte subir ce phénomène et effectuer, de façon parallèle, une lecture « syntaxique » consciente de la narration, compréhension logique basée sur des éléments de vérité identifiables et

reconnus par le spectateur (comme par exemple le texte prononcé), et d'autre part une lecture synesthétique, subconsciente et instinctive, guidée par la perception multi-sensorielle et conséquence directe de la somme de sensations provenant de la vue et de l'ouïe du spectateur.

- <u>le leitmotiv synesthétique</u>

Dans de nombreux cas, le leitmotiv va véhiculer une idée synesthétique de ce qu'il représente, afin se substituer à la parole pour exprimer des aspects narratifs d'un film. Nous allons à présent étudier l'utilisation ce procédé cinématographique à travers trois films.

<u>King Kong</u> (Merian C. Cooper & Ernest B. Schoedsack, 1933)

Pour l'illustration musicale de King Kong, Max Steiner a été un des premiers à expérimenter le principe de synesthésie cinématographique à l'échelle du grand public, et à en démontrer la puissance et l'efficacité. L'écriture de la partition et l'orchestration symphonique effectuée par Steiner posera un des premiers jalons de l'emploi synesthétique de l'orchestre au cinéma sonore. Cela se remarque lorsque l'on porte son attention sur le leitmotiv dont est affublé le primate géant : les instruments utilisés pour émettre ce leitmotiv (tubas, trombones) et leur registre fréquentiel grave vont symboliser, sur le plan sonore, l'imposante masse qui distingue le monstre de ses victimes humaines. L'impact produit par le son devient corporel, par le biais d'une vibration assez puissante pour faire trembler le spectateur, au sens propre (l'effet vibratoire) comme au figuré (la suggestion de la faiblesse et de la peur). Associant ainsi la sensation visuelle d'un être aux proportions démesurées et une sensation acoustique de puissance, d'épaisseur, d'impact physique, l'expression audiovisuelle du personnage écrasant de King Kong reproduit par synesthésie la terreur qu'il incarne, et procure au spectateur un effroi qui fera date dans l'histoire du cinéma.

<u>Rencontres du troisième type</u> (Steven Spielberg, 1977)

On retrouvera dans plusieurs films ce principe de caractérisation à l'aide du registre fréquentiel utilisé, comme par exemple dans *Rencontres du troisième type* de Steven Spielberg. Dans ce film où l'être humain tente d'établir un contact avec des forces extraterrestres inconnues et redoutées, les distinctions entre l'espèce humaine et l'être extraterrestre sont également appuyées voire déterminées par leurs émanations sonores respectives. L'approche du vaisseau qui transporte l'espèce venu de l'espace est ainsi sonorisée par une nappe d'infrabasse ; cette dernière fait ressentir

au spectateur, par la sensation sonore, l'énergie dégagée par cette force encore étrangère, et la masse de ce vaisseau. L'emploi des couleurs émises par ce même vaisseau, en l'occurrence un bleu (à caractériser), confère également, par synesthésie, une sensation d'assurance imperturbable à ce vaisseau et ses passagers.

Par contraste avec le registre grave ici attribué à l'extraterrestre, l'être humain va tenter d'établir un contact au biais d'un arpège musical joué dans les médium. L'émission de ces fréquences paraît alors timide, manquant d'assurance et de coffre face à l'extraterrestre à qui l'on attribue par la sensation sonore une puissance inouïe. Le rapport de force entre les deux espèces n'en est rendu que plus évident : c'est l'homme qui craint l'espèce extraterrestre dont il ne connait pas les intentions, et dont il ne semble pas en mesure d'égaler la puissance. On retrouve ici une symbolique de la force supérieure, et de l'impuissance de l'homme, obligé d'avoir recours à une forme de supplication sonore face à cette menace potentielle.

Blood Simple (Joel & Ethan Coen, 1984)

Il règne entre les personnages de ce film un mutisme dérangeant : personne ne dit ce qu'il a à l'esprit. C'est par la bande son que le spectateur va avoir accès à une expression de la pensée des personnages, de leurs caractères et de leurs évolutions.

Un trio de personnages constitue dans ce film un ménage à trois au sein duquel les suspicions sont nombreuses : et lorsque ces mêmes personnages s'interrogent sur ce même ménage à trois, un thème musical est joué. Chacun des personnages est « interprété » dans ce thème : Ray est une note et son octave se répondant à la façon du balancement d'une pendule, incapable de mouvement vers l'avant ou l'arrière. Marty est un ostinato grave de quatre notes, bloqué dans une impasse de répétition ; Abby est une mélodie aigüe qui volète par des variations sensibles dont la forme reste constante.

Ce thème à trois axes musicaux permet ainsi de lier, d'entrelacer les existences séparées des personnages, se trouvant à des lieux différents, dans une dimension psychologique formée par leurs relations ambigües ; il permet aussi de dresser un portrait sonore de chacun des personnages , dont les contours sont esquissés de façon abstraite par le fond et la forme des trois axes musicaux.

En faisant appel à la musique pour incarner une idée, le film va véhiculer une représentation de cette idée faisant appel aux émotions du spectateur. Une multitude de sensations audiovisuelles vont emmener, par des associations d'idées, le spectateur vers un synthèse des représentations

mentales d'un ressenti. Musicalisée, la sensation sonore va donc infirmer où stimuler l'empathie du spectateur pour un protagoniste en attachant à ce dernier des symboles, et par extension divers degrés d'humanité et de spiritualité.

Par les pouvoirs immersifs de la bande son, le spectateur se voit proposer une perception de l'autre éloignée par la profondeur de son sens du réel littéral dénoté par le visuel: la bande son fournit à l'image une large palette de significations possibles, et met en lumière son rôle de passerelle vers l'imaginaire. Ce qui est simplement suggéré par un regard, une attitude, devient interprété et « sensationnalisé » par le son, qui donne accès à la vision onirique d'un personnage.

Lorsqu'il s'agit de représenter un personnage de film, la vue donnera accès à sa surface ; la bande son peut éloigner le spectateur de cette surface, où au contraire la franchir pour révéler ce qui se dissimule derrière. si un personnage n'émettant aucun son nous semble évoluer derrière une vitre incassable, un personnage dont les manifestations ne sont que sonores nous donne l'impression que cette même vitre va se briser d'une seconde à l'autre, tandis que l'accès à la subjectivité sonore du personnage nous emmène de l'autre coté de cette vitre.

En d'autres termes, le son du personnage établit la distance du spectateur avec ce personnage, et est souvent employé pour la réduire, autant que la narration l'exigera. C'est entre autres ce rapport de distances, irréel, qui ajoute au film son apparence de rêve éveillé, et ainsi sa dimension onirique.

<u>II – L'ENVIRONNEMENT DU FILM ET SA SUBJECTIVITÉ</u>

Si un film souhaite nous emmener à l'écart de la réalité, il sera essentiel pour son réalisateur de dresser devant le spectateur un univers où le réel admet en son sein des éléments d'irréalisme.

Le film emprunte au réel de nombreux aspects, parmi lesquels ses paysages et environnements visuels. Il prélève également du réel de nombreuses sonorités ; cependant, lorsqu'il s'agira de donner à la vision de l'image animée une dimension subjective, ce ne sont pas toujours ces sonorités qui traduiront le mieux l'interprétation personnelle de cet univers par le réalisateur.

Associée à la vision d'un environnement dans le contexte du film, la bande son possède un pouvoir audiovisuel capital : caractériser l'environnement et déterminer son rapport au réel.

L'utilisation expressive et créative de la bande son est ainsi essentielle pour donner à un environnement le caractère onirique propre au cinéma ; c'est par ses associations inattendues avec l'image que s'établit une perception à chaque fois nouvelle et teintée de subjectivité. C'est aussi par son biais que nous sont transmises des informations que l'environnement visuel ne peut contenir.

Selon ce qui est exprimé dans la bande son, certains environnements paraissent plus éloignés du réel que d'autres : musique et sons d'ambiances vont dans ces cas-là aider à dégager une idée directrice et composer avec l'image une sensation résiduelle que le réel, contrairement au rêve, ne peut pas procurer.

- <u>le «*statement on sound*» , manifeste pour une audiovision nouvelle et totale</u>

En 1928, Eisenstein, Pudovkin, Alexandrov et Vertov, quatre théoriciens et artisans de l'art formaliste russe, signent le « *statement on sound »,* véritable manifeste pour un cinéma novateur, sonore et asynchrone, qui puisera sa puissance dans les vertus du montage et des manipulations sonores en contrepoint avec l'image. En voici quelques-uns des extraits les plus significatifs :

« *le succès des films soviétiques sur les écrans du monde est du, dans une mesure considérable, à ces méthodes de montage qu'ils furent les premiers à révéler et consolider.*

Par conséquent, pour le développement à long terme du cinéma, les moments importants seront uniquement ceux qui renforcent et élargissent les méthodes d'atteinte du spectateur.

En examinant chaque nouvelle découverte depuis ce point de vue, il est facile de montrer l'ineptie de la couleur et du film stéréoscopique en comparaison avec la vaste portée du SON.

En premier lieu, il y aura l'exploitation commerciale de la marchandise la plus vendable, les FILMS PARLANTS. Ceux dans lesquels l'enregistrement de son procèdera à un niveau naturaliste, correspondant exactement au mouvement à l'écran, et offrant une certaine illusion de gens parlants, d'objets audibles, etc. [...]

Utiliser le son de cette manière détruira la culture du montage, car chaque ADHESION du son à un montage visuel augmente son inertie en tant qu'objet de montage, et augmente l'indépendance de son sens ; cela se fera indubitablement au détriment du montage, en opérant en premier lieu non pas sur les objets de montage mais sur leur JUXTAPOSITION.

Seul un USAGE CONTREPOINTAL du son en rapport avec l'objet de montage visuel offrira une nouvelle potentialité de développement et perfectionnement du montage.

LE PREMIER TRAVAIL EXPÉRIMENTAL AVEC LE SON DOIT ÊTRE DIRIGÉ PAR SA NON-SYNCHRONISATION DISTINCTE AVEC LES IMAGES VISUELLES. Et seule une telle attaque donnera la palpabilité nécessaire qui mènera ultérieurement à la création d'un CONTREPOINT ORCHESTRAL d'images aurales et visuelles.

Les questions de thème et d'histoire se compliquent chaque jour ; tenter de les résoudre au seul moyen de méthodes de montage « visuel » mène à des problèmes non résolus où oblige le réalisateur à avoir recours à des structures de montages fantaisistes, éveillant l'éventualité redoutable de la décadence réactionnaire et vide de sens.

Le son, traité comme un élément nouveau de montage (tel un facteur divorcée de l'image visuelle), donnera inévitablement à l'expression de nouveaux moyens d'un pouvoir énorme et une solution aux plus compliquées des tâches, qui nous oppressent par l'impossibilité de les surmonter à cause d'une méthode filmique imparfaite, qui travaille uniquement sur les images visuelles. »

(note : les mots en MAJUSCULES le sont également dans le texte d'origine.)

Ainsi, quelques-uns des grands noms du septième art russe théorisèrent un cinéma futur qui s'éloigne des perceptions réalistes pour devenir un art d'associations son/image nouvelles, inouïes et imprévisibles, dans lequel le son devient un facteur capital de narration et de création d'images audio-visuelles inaccessibles à l'humain dans la réalité. Le cinéma russe tel que conçu par les signataires du « statement on sound » de 1928 affirme l'émergence d'un cinéma de représentations de l'imaginaire.

Voyons désormais comment se caractérise un environnement cinématographique irréel ; comment l'enveloppe sonore d'un environnement va t-elle permettre de le rendre expressif ? Quel degré de singularité et de caractérisation cet environnement peut-il atteindre grâce au son, et comment sa représentation va t-elle en faire un environnement à l'écart du réel ?

A – habillages oniriques de l'environnement sonore du film

- La synchrèse

Concept défini par Michel Chion dans L*'audio-vision*, le mot synchrèse est une association des mots *synthèse* et *synchronisation*. Il définit « une tendance naturelle à lier un son ponctuel et une image ponctuelle ».

La synchrèse agit comme une relation de cause à effet : elle survient lorsque l'image que nous voyons et le son que nous entendons sont associés par notre esprit. Ce phénomène, au départ soumis à la recherche d'un effet de vérité, trouve toute l'étendue de ses potentialités d'expression lorsqu'il fait appel à la créativité conceptuelle d'une association son/image, comme nous l'explique Michel Chion dans *l'audio-vision* (page 56) :

«*c'est le «modeste» phénomène de la synchrèse – modeste parce que humble et quotidien, sans relief particulier – qui ouvre les portes du cinéma sonore ; c'est grâce à lui que peuvent se former les configurations audio-visuelles les plus étonnantes.* »

Même s'ils sont de nature et de source complètement différentes, des sons et des images qui n'ont pas de lien dans la réalité peuvent être rapportés à une cause commune par le phénomène de synchrèse. À cet égard, la synchrèse est un des aspects les plus intéressants dans la mise en relation entre son et image lorsqu'il s'agit de singulariser la perception d'un personnage filmique. Elle offre la perspective d'un langage audiovisuel sans limites, à la faveur d'un nombre infini de possibilités d'associations de sons et d'images ; ces associations peuvent posséder des vertus symbolisantes, et, faisant appel à notre subconscient, renfermer de puissantes évocations. Et ce sont ces évocations qui vont, par une lecture involontairement synesthétique de l'expression audiovisuelle, ouvrir au

spectateur les portes du territoire intermédiaire entre réel et rêve.

Jacques Tati donna dans Playtime un exemple d'utilisation créative de la synchrèse qui fit date dans l'histoire du cinéma : sonorisée par un son de caisse claire, la fermeture anodine d'une portière de voiture prend une connotation burlesque, et s'invite au premier plan en attirant l'attention grâce à cette utilisation alors peu commune du phénomène de synchrèse. Tati démontre ainsi que la sonorisation d'une action par un son n'ayant pas de rapport réel avec cet objet est acceptable au cinéma, tant que l'association synchrone du son et de l'image est porteuse de sens ou d'esthétisme. Il en va de même pour les impacts de coups de poing sonorisés par plusieurs couches de son comme des rugissements d'animaux (c'est le cas par exemple dans les scènes de combat de boxe de *Raging Bull* où *Snatch*) ; dans ce cas, la synchrèse est porteuse d'évocations qui, en faisant allusion à l'animalité de l'homme, donnent à la scène une dimension métaphorique, dimension rendue accessible par la matérialisation sensorielle de l'idée.

- la musique d'orchestre et son emploi cinématographique

Durant l'enfance et l'adolescence du cinéma, les producteurs conçoivent la musique comme un assortiment sonore qui a pour mission de "suivre" l'image et la commenter. Ils s'appuient sur des clichés musicaux facilement identifiables pour procéder à l'évocation sonore du message véhiculé par l'image. La prise de risque est alors quasi-inexistante du coté des producteurs, qui s'appuient sur des codes musicaux qui peu à peu se font accepter et font office de normes. Un problème naissant soulevé par Alain Lacombe dans *les musiques du cinéma français* (p. 29) :
«On discerne déjà l'un des principaux handicaps d'une forme de musique pour l'image. Ces partitions donnèrent, en peu de temps, l'idée de ce que pouvait être la perception musicale du cinéma: le sentiment d'une forme stéréotypée."

Des critiques s'élèvent donc, à l'image de Jacques de Baroncelli, qui dès 1915 milite pour un cinéma à la musique soignée, mieux écrite et moins prévisible, sans quoi il ne s'épanouira pas de façon totale au delà des contraintes de l'image. Ce qu'il déclare est rapporté par Alain Lacombe dans *les musiques du cinéma français* (p.33) :

" *[...] nous croyons, en effet, que le cinéma, comme on semble aujourd'hui le comprendre, ne se réalisera intégralement que par la musique.*
[...]nous n'entendons point par là confirmer dans son erreur - son horreur - le pauvre orchestre qui, durant la scène d'amour, soupire la romance à la mode où déchaine, au moment pathétique, les

bases d'un lamento de carrefour. Ces moyens sont tristes et faux. nous exigeons de bons exécutants et de la vraie musique. De même qu'il importe de choisir des auteurs qui écrivent directement pour le cinéma, il est nécessaire d'avoir des musiciens pour le cinéma. Les meilleurs y viendront.
Ce qui manquait tantôt à l'image, l'image le donnera à la musique. Le cinéma possède le secret du mouvement et de la couleur. L'églogue retrouvera, sous nos yeux, ses vallons arcadiens, ses huttes de berger, le pipeau fera chanter la source, la flute prolongera dans l'écho le rire de la nymphe qui glisse avec le clair de lune sous les saules. Dans le drame nous verrons la mélodie dessiner le geste, suivre la courbe et le rythme d'un sentiment, l'éclairer, le définir, et, dans ses motifs et ses tours, enclore harmonieusement une âme. Le cinéma, dès lors, créera des minutes uniques, pures, émouvantes, idéales. Et c'est la suprême réalité. "

En introduction de son ouvrage *100 modern soundtracks*, Philip Brophy formule une remise en question de l'orchestre cinématographique et de son emploi stéréotypé dans certains films :

« *La démocratisation technologique de la bande son (où tout, en dépit de ses habiletés linguistique, devient abstraitement sonore) aurait du inviter l'orchestre cinématisé à s'approprier les techniques modernistes des compositeurs d'avant-garde cités ci-dessus. Pourtant, il est resté une activité sur le déclin dans le domaine de la partition cinématographique, aux codifications rigides. Ici, une palette émotionnelle limitée est protégées par des sentinelles harmoniques (les modes majeur et mineur) qui rationalisent la nuance psychologique. L'atonal n'est autorisé dans la partition de film que, principalement, pour signifier la Différence : le monstrueux, le grotesque, l'aberrant. À l'image de la mort finale qui doit frapper le monstre de film, la présence de l'atonalité doit être soulignée comme transgressive et impitoyable. Loin d'être émancipée, comme le souhaitait Schoenberg, la dissonance est condamnée.* »

Cette critique cerne avec précision une impasse dans laquelle se trouve trop souvent l'orchestre ; selon Brophy, ce dernier tourne parfois indéfiniment autour d'un axe déterminé par la codification incidentale évoquée plus haut. Alors que la musique orchestrale connait tout au long du vingtième siècle des mutations au rythme des expérimentations sérielles et dodécaphoniques, les noms influents du cinéma à grande échelle semblent ignorer ces alternatives orchestrales considérées comme excentriques. Citant l'exemple de la dissonance, Brophy évoque une prise en considération réductrice des perspectives avant-gardistes de l'orchestre ; il s'agit pour le cinéma « commercial » de cantonner ces orchestrations nouvelles à des compartiments cinématographiques bien précis, en d'autres termes d'en faire une autre corde à l'arc incidental. Un mépris réactionnaire

va ainsi s'exprimer de ces musiques novatrices : en les associant au monstrueux, au grotesque et à l'aberrant, le message est clairement une attitude de refus de l'évolution musicale. La question devient ici ciné-politique, opposant traditionalistes et réformistes ; rapidement, les divergences vont devenir apparentes entre les deux conceptions du cinéma, et les réformistes vont prendre l'initiative d'affirmer leur conception de la musique de film à travers leurs œuvres, notamment dans le cinéma français comme nous l'indique Alain Lacombe dans *Les musiques du cinéma français* (p.115) :

"*Des gens comme Malle, Resnais, Kast, Truffaut, Chabrol, Baratier, Vadim, Polmlet, Doniol-Valcroze, Demy, Rivette, Rozier, ont imposé une dimension sonore moins académique à l'intérieur du cinéma. La matière musicale étant souvent impliquée dans la scénarisation globale du produit cinématographique. [...]*

De nouvelles tendances s'affirmèrent : disparition de l'académisme symphonique ; arrivée massive de formes musicales jusqu'alors peu fiables au cinéma, notamment le schéma de l'improvisation; la dépersonnalisation extrême des films se retrouvant également au niveau des musiques; une distance et une ironie qui refusaient toute attitude pléonastique; un nouveau type de montage qui permettait une audace autre dans la place de la musique sur bande sonore; une estimation de plus en plus "cadrée" des endroits "à musique". La place quantitative de la musique n'étant plus le critère de référence. [...]

Tout comme les dialogues issus du quotidien, le montage se modifie, jusqu'à être différent. Quand Jean-Luc Godard ne monte plus plan par plan, il taille avec vigueur à l'intérieur du plan même, afin de favoriser l'éclosion d'une vérité autre. La musique se mettait à l'unison et devait donc comprendre le récit "de l'intérieur".

Par contre, les réalisateurs du cinéma dit "commercial", caractérisé par une notable absence d'ambition, dotèrent les écrans de musiques impersonnelles à force d'être à la mode, véritables ponctions de l'air du temps. Le compositeur est ici avant tout thématique. De sa possibilité à fournir les mélodies va découler son insertion définitive dans le monde de la musique de films."

On identifie ici les divergences qui distinguent les deux idéologies : le cinéma commercial aseptise ses musiques et laisse les tendances dicter les formes musicales qu'on y entendra, dépossédant le compositeur de sa créativité. De l'autre coté, le cinéma alternatif débarrasse la musique de sa littéralité et de sa fonction contextualisante, et lui accorde une place plus importante dans la narration en ne l'utilisant pas de manière systématique. Il reconsidère également l'appareil orchestral et ses formes d'expression nouvelles, célébrant en quelque sorte sa résurrection, comme s'en réjouit Philip Brophy dans *100 modern soundtracks* (page 9) :

« De nombreuses bandes son rendent de vibrants hommages à l'effondrement de l'orchestre : de la transsexualité dissonnante exprimée dans Psycho par le travail de Bernard Herrmann, à l'asexualité dé-jazzifiée de Taxi Driver, en passant par le paysage sonore psychologique d'Arashi Ga Oka et le tremblement de bruit pathologique de Kaidan, la puissance intrinsèque la plus profonde de l'appareil orchestral résonne avec audace au cinéma. »

- Étude de cas : ***La planète des singes***

Cette idée de la renaissance de l'orchestre, nous la retrouvons dans un film dont la conception musicale a été confiée à Edgar Varèse, grand artisan de cette mutation de l'orchestre au vingtième siècle. Il s'agit de *La planète des singes*, roman de science-fiction de Pierre Boulle porté à l'écran par Franklin J.Schaffner en 1968.

À l'écoute de la partition musicale composée par Edgar Varèse pour l'occasion, on reconnaît l'idée d'une projection musicalisée d'un environnement irréel. Les instruments utilisés sont identifiables (pianos, tambours, percussions), mais leur jeu est éloigné des canons orchestraux habituels. La « syntaxe » orchestrale habituelle de la musique d'orchestre cinématographique est ici supplantée par une organisation chaotique des sons musicaux. Cette partition, par son atonalité, se place en contradiction esthétique avec la partition d'orchestre cinématographique conventionnelle, dont les formes d'expression font globalement appel à un langage sonore tonal.

Que reflète l'utilisation d'une telle partition ? Cette question trouve une réponse probable si on replace ce score dans le contexte du film ; l'univers de ce film s'inscrit dans un futur hypothétique, et dépeint un environnement sous le contrôle des singes. L'homme y est considéré comme un étranger qui transgresse ce territoire. Sur le plan « social », les rôles de l'homme et du singe sont en quelques sortes inversés, le singe étant l'espèce qui s'est propulsé aux commandes de l'environnement, et l'homme est réduit à une présence conditionnée par la tolérance du singe. La musique qui habille cet univers se pose comme une réappropriation simiesque d'une forme d'expression humaine, par un jeu des instruments que l'on peut rapprocher, en tant que spectateur, d'un langage animal. La question de la communication et du langage est un des thèmes centraux du film ; par son mépris envers les formes de langage musical développées par l'homme « intelligent », la partition d'Edgar Varèse semble nous indiquer que l'homme doit adapter sa compréhension au langage des singes.

Ce *score* se fait l'écho sensoriel d'une certaine conception du futur exprimée dans ce film, en mimant avec les instruments des comportements qui caractérisent ce futur et ses décisionnaires. En

association avec l'univers visuel, une des perspectives suggérées par la musique d'Edgar Varèse est celle de l'avènement d'un langage que l'homme ne maitrise pas. Il résulte de la perception audio-visuelle de ce futur d'autres questions : quelle serait la place de l'homme et son devenir dans un univers où son langage ne permet pas d'établir de communication efficace avec l'espèce dominante ? Parviendra t-il à s'exprimer, à se faire accepter ? Autant de remises en question qui vont pousser le spectateur éclairé et son imaginaire vers des projections mentales de ce futur hypothétique.

L'orchestre fait donc ici l'objet d'une réappropriation par l'univers du film, et une réorganisation de ses codes relative à cet univers. Ainsi, le spectateur se voit présenter des sonorités qu'il reconnaît mais dont il ne reconnaît pas l'articulation des composantes; son imaginaire est alors mis à l'épreuve quand à la provenance de cette forme, sa signification, et le sens de ses expressions.

B – paysage sonore et irréalisme

1 – Les strates du paysage sonore

En introduction de son ouvrage *le paysage sonore,* Raymond Murray-Schafer détermine les trois catégories de sons qui constituent, selon lui (et ses nombreux disciples), un paysage sonore.

La première catégorie ainsi déterminée est la catégorie des tonalités. Voici un extrait de la définition qu'il propose pour cette catégorie :
« *la tonalité est un terme musical. Elle est donnée, dans une composition, par la tonique, qui en est la note principale. Bien qu'interviennent des modulations qui masquent l'importance de cette dernière, c'est par rapport à elle que tout se définit. La tonalité n'est pas forcément perçue de façon consciente – on l'entend sans l'entendre ; elle n'est pas malgré tout négligeable, car elle devient malgré elle habitude auditive.[…]La tonalité est fonction de la situation géographique et du climat : eau, vent, forêts, plaines, oiseaux, insectes et animaux. Beaucoup de ces sons peuvent être investis d'une valeur d'archétype, avoir si profondément pénétré la vie de l'homme que leur absence serait indéniablement ressentie comme un appauvrissement.*»

Cette catégorie de sons du paysage sonore, si on en croit Murray-Schafer, est comparable à une trame de fond sonore naturelle, unique à chaque complexe espace-temps ; une trame de fond

continue, dont la partition est jouée par tout élément de l'environnement, alors considéré comme soit émetteur d'ondes acoustiques, soit mis en vibration par ces ondes et y réagissant. C'est selon Murray-Schafer autour de cette même tonalité que s'organise la vie sonore d'un lieu.

Cette trame sonore est inscrite dans la mémoire de l'être humain aux cotés de l'espace qu'elle caractérise : elle se fait oublier par sa persistance, et c'est son absence qui la fait remarquer de l'ouïe. Elle est donc un facteur d'identification du lieu; elle n'est en revanche pas décrite comme porteuse de messages.

Vient ensuite la catégorie dite des signaux *:*

« les signaux sont des sons de premier plan, que l'on écoute sciemment. Ils ne sont plus fonds, mais figures. Tout son peut être perçu de façon consciente, tout son peut donc devenir figure où signal ; [...] les signaux sonores utilisent souvent des codes extrêmement élaborés permettant la transmission de messages d'une grande complexité qu'il faut savoir interpréter. »

Cette catégorie de sons se distingue de la précédente : les sons qui la constituent auraient la possibilité de transporter un message, et ainsi de s'intégrer à un langage plus où moins intelligible. Leur émission livre ainsi un indice relatif à un événement du paysage sonore, et l'auditeur, s'il est récepteur du signal, ne l'interprète pas automatiquement : le renseignement sur l'évènement dénoté nécessite donc une connaissance par l'auditeur du lien entre l'évènement et l'occurrence sonore.

Enfin, la troisième catégorie est celle des empreintes sonores :

« l'empreinte sonore caractérise une communauté, son unique où qui possède des qualités qui le font tout particulièrement remarquer où prendre en considération par les membres de cette communauté. Identifiée, une empreinte sonore doit être protégée, car elle compte parmi les sons qui confèrent à la vie acoustique d'une communauté son caractère singulier. »

Il s'agit là d'une catégorie qui tient un rôle d'unification d'un groupe autour d'une identité reflétée par ces sons, qui discriminent le locuteur et le non-locuteur en deux catégories, définissant ainsi les limites de cette même communauté.

Dans *L'audio-vision,* Michel Chion établit une distinction importante entre la notion de paysage sonore établie ci-dessus et la notion de hors-champ actif :

« *on appellera son ambiant le son d'une ambiance englobante qui enveloppe une scène et habite son espace, sans qu'il soulève la question obsédante de la localisation et la visualisation de la*

source ; les oiseaux qui chantent ou les cloches qui battent. On peut les appeler aussi des sons territoire, parcec qu'ils servent à marquer un lieu, un espace particulier de leur présence continue et partout épandue. »

Ce qui est exprimé ici, c'est que le paysage sonore ou son ambiant n'interroge donc supposément pas le spectateur sur sa provenance. Il se distingue ainsi du son hors-champ dont le rôle narratif est plus important ; le questionnement sur son origine amène le spectateur vers des hypothèses narratives que le son ambiant ne contient que très rarement.

Appliquée au cinéma, cette idée d'un paysage sonore va jouer un rôle important dans la définition et la singularisation d'un espace filmique. Les éléments imperceptibles du paysage sonore d'un film vont donner de nombreux renseignements nécessaires au spectateur, qui cherche ses marques dans un environnement filmique : il peut y reconnaître une empreinte sonore identifiable, des signaux dont il connait les connotations, ou encore identifier une tonalité. Les altérations des sons appartenant à la catégorie des tonalités peuvent orienter la perception du spectateur vers des sensations de tous types, simplement par les évocations contenues dans leur musicalité. Des signaux vont souvent être sujets à interprétation, et s'assembler tels les carreaux d'une mosaïque, que le spectateur verrait dans un premier temps de très près avant de pouvoir s'en éloigner et saisir le motif formé par leur assemblage. Quand aux empreintes sonores, elles s'inviteront fréquemment dans l'établissement de l'empathie et de la création d'un sentiment d'intrigue, en interrogeant le subconscient du spectateur sur son appartenance à la communauté dont le langage sonore provient, ouvrant ainsi des portes sur le sentiment d'identification et d'empathie où au contraire en les claquant au nez du spectateur pour stimuler sa curiosité. Souvent soucieux de se distinguer de l'environnement réel, l'environnement filmique va donc souvent être sujet à des manipulations de cet environnement sonore pour créditer l'idée d'un espace intermédiaire entre réel et imaginaire.

- la « nature non-indifférente » : le paysage et sa musicalité intérieure

Si l'on se réfère à la définition du paysage sonore donnée par Raymond Murray-Schafer, on peut attribuer à ce même paysage sonore des propriétés musicales, détenues dans la « tonalité » d'un environnement donné. On peut alors d'ores et déjà associer à la vue un paysage les propriétés acoustiques qui le caractérisent de façon concrète. Si cette notion passe souvent inaperçue de nombreux habitants d'un environnement, il ne s'agit pas d'une vue de l'esprit mais bel et bien d'un phénomène physique que Raymond Murray-Schafer a longuement détaillé dans son ouvrage.

Dans ses premières tentatives de « film audiovisuel », Eisenstein s'était déjà intéressé au son du paysage visuel sous un autre angle, un peu plus abstrait et cinématographique mais tout aussi sonore. Il en émanerait, selon lui également, des sensations musicales ; il considère alors qu'au sein du cinéma sonore, les paysages paraissent musicaux, et nécessitent donc une interprétation musicale de ce que leur esthétique inspire. Robert Robertson, dans *Eisenstein on the audiovisual*, nous résume ce principe qu'Eisenstein nomma « nature non-indifférente » (p.139) :

« *Eisenstein considère le phénomène de nature non-indifférente comme étant le moyen par lequel le passage de la représentation visuelle à la musique se produit. Il nomme le paysage, dans les films muets, « musique plastique intérieure », une forme de musique visuelle. Selon Eisenstein, cette « musique plastique intérieure » du film muet devait pour être entendue s'étendre au delà d'elle même, dans une autre dimension. Elle devait faire cette transition pour émettre du son : les paysages des films muets devaient devenir « non-indifférents » pour donner vie au cinéma audio-visuel. [...] Selon lui, la représentation du paysage est l'aspect du film le moins alourdi par des fonctions narratives, l'instant le plus propice à exprimer des humeurs, des états émotionnels et des expériences spirituelles.Ces caractéristiques sont communes avec la musique, qui peut exprimer ce qui est autrement inexprimable par d'autres moyens.*

Eisenstein pense que la nature non-indifférente est subjective, tout comme la musique est à l'intérieur de nous. La nature n'est pas particulièrement non-indifférente, mais notre nature l'est, puisque nous abordons le monde pour le recréer, non pas avec indifférence mais avec passion active et créative. Pour ces raisons, la nature non-indifférente et la musique sont inséparables, et par conséquent sont vitales à l'expression audiovisuelle. »

Si l'analogie entre musique et paysage vaut, dans cette citation, pour l'utilisation du paysage dans le film muet selon Eisenstein, on peut également la rapporter au cinéma sonore, où souvent la musique tapisse un environnement de sonorités qui font écho à une interprétation subjective, « non-indifférente », de l'environnement d'un film.

Combinés, les paysages sonores et musicaux d'un film seront ainsi les deux éléments de la bande son qui donneront à l'environnement d'un film son identité sonore. Ils contribueront parfois grandement à exprimer l'influence exercée par cet environnement sur les protagonistes qui l'habitent, et à souligner que l'environnement n'est jamais totalement neutre où étranger au cours de l'histoire qui est racontée dans un film.

- <u>études de cas</u>

Un exemple éloquent de cette idée d'un paysage « expressif » est ***Blade Runner*** (Ridley Scott, 1982).

Un des thèmes en filigrane du film, la pluralité culturelle, est pris en charge par la nature des sonorités qui composent la bande-son ; on y entendra des instruments à connotation asiatique (carillons à vent chinois, koto japonais), africaine (percussions) où encore américaine (saxophones jazz). Ces sonorités se mélangent avec des nappes de synthétiseur et des acoustiques et ambiances mises en avant. Le tout est entendu comme une sorte de nuage sonore où toutes ces sonorités fusionnent en une seule et même matrice énergétique homogène, informelle, et indissociable.

Compositeur de la bande son du film, Iannis Xenakis s'appuie sur une orchestration très moderniste, dans un sens musical de ce terme défini auparavant par Erik Satie où encore John Cage. Cette orchestration se met au service de la définition futuriste de l'atmosphère qui règne dans cet univers : à travers les sons, les cultures cohabitent et s'entrelacent pour former un ensemble sonore, à la cohésion instable, au sein duquel émergent ponctuellement une des identités culturelles qui constituent l'environnement créé par le film.

Ce même environnement trouve sa racine et ses caractéristiques dans le réel, puisqu'il est basé sur une vision de la mégalopole cosmopolite. Il s'appuie bel et bien sur l'expérience d'un contexte vécu; ce qui le fait basculer dans l'imaginaire et l'interprétation, c'est encore une fois la spéculation, faite à partir de ce point de départ au présent, sur le futur de ce même environnement. Le réalisateur de ce film est pris dans un processus de projection dystopique de la réalité, et c'est de son imaginaire que vont émerger les hypothèses et les perspectives d'évolution exprimées par ce film. Au diapason de cette interprétation d'un futur incertain mais envisagé à la faveur de constats relatifs au présent et au passé, la bande son et son créateur extrapolent avec emphase sur des tendances de société qui caractérisent l'environnement traité.

En tête de ces tendances, le pluri-culturalisme va ainsi être une interrogation latente de ce film, et les hypothèses attenantes à ce sujet vont être exprimées de plusieurs manières dans la bande son. En comparant celle-ci à une sphère dont le spectateur se trouve initialement à la surface, on pourra ainsi discerner plusieurs couches d'expression sonore avant de parvenir au noyau de cette sphère.

On peut supposer que ces couches s'appuient sur des analogies entre son et idée afin de dégager du sens et laisser entendre où sous-entendre des messages, selon le niveau de receptivité des spectateurs, et renseigner ce dernier sur les cinq principales interrogations (qui ? où ? quand ? pourquoi ? comment ?) qui maintiennent l'esprit du spectateur en éveil face à la projection cinématographique.

Au moins deux couches paraissent se distinguer l'une de l'autre : la première, la plus évidente, s'adresse à notre conscient en symbolisant le mélange des cultures par des fragments musicaux instantanément rattachables par le spectateur à une géographie extérieure à la cité des anges. Ainsi, il est rendu compréhensible, à l'audition de ces sons, que ces cultures diverses composent cet environnement; la question du "qui", posée par la population composite qui englobe les protagonistes du film, est ainsi éludée pour un spectateur qui, désormais en possession de ces éléments de réponses, peut s'il le souhaite se poser la question du "comment". Plongés dans cette temporalité inconnue, nous savons désormais quelles sont les populations qui habitent ces lieux et nous savons qu'elles sont issues d'ethnies multiples. Mais quelle est la nature de leur cohabitation ? Se mélangent-elles harmonieusement, où au contraires s'opposent-elles les unes aux autres, se toisent-elles de loin en attendant le conflit qui les opposera ?

Intervient alors une seconde couche, plus subtile, qui demande une attention et une réflexion approfondies pour en saisir la volonté expressive et théorie directrice. Cette seconde couche semble s'adresser au subconscient du spectateur, et s'appuie non pas sur la nature des sons, mais sur leur comportement : leur circulation dans l'espace, leur mouvement, leur rapport avec les autres sons sont autant de données qui permettent de proposer au spectateur une figuration sonore du fonctionnement collectif de ces rouages que sont les sonorités employées.

Les deux couches précédemment évoquées renvoient entre autres à la classification des sons établie par Pierre Schaeffer, qui distingue au sein d'un phénomène acoustique sa nature et son évolution. Concernant cette bande son, nature et évolution sont deux critères dont les caractéristiques paraissent donc distinctes et permettent d'identifier l'univers de Blade Runner, d'en percevoir l'idée directrice.

Ainsi parait de façon limpide l'une des fonctions ici remplies par la bande son : s'appuyant sur des phénomènes sensoriels, elle renforce voire parfois donne vie à l'illusion, créée de toutes pièces, de l'environnement du film et de ses habitants, nourrissant cette illusion d'identités, de

mouvements, d'espaces et de rapports hiérarchiques, le tout étant interprété par le spectateur, qu'il s'en rende compte où non. Et d'une manière plus où moins fortuite, les analogies entre le comportement des sons et celui des êtres vivants sont telles, que l'interprétation de ces données aboutira très probablement à une réflexion du spectateur sur ces mêmes comportements, constatés dans un contexte imaginaire mais aisément transposable à l'existence réelle de nombreux êtres humains.

Nous avons ici pu prendre conscience de l'interpénétration entre l'environnement et les personnages : mutuellement, personnages et univers s'habitent, instaurant une confusion pour le spectateur qui pourra considérer un personnage comme un univers à lui tout seul, où à l'inverse percevoir l'environnement comme un protagoniste du récit.

Cette « personnalisation » de l'espace se produit car celui-ci exprime bel et bien un message. Englobant les personnages, l'environnement apparaît ainsi comme un des nombreux narrateurs d'un film ; à travers son propre filtre, il altère la réalité narrative en l'alimentant d'allusions et d'informations contextuelles, converties en énergie mouvante par la bande son.

Dans un film, l'environnement englobe l'action qui s'y déroule, les personnages qui y évoluent, et les messages qui sont transmis au spectateur : sa représentation audio-visuelle est en elle-même un message, un parti-pris qui va être l'identité de cet environnement.

Le spectateur est doté grâce à la bande son d'une perception sensorielle dont la portée peut être étendue à l'infini ; il survole ainsi l'environnement filmique à travers une perception parfois spirituelle voire cosmique des énergies en circulation dans cet environnement. Immergé dans cet environnement, il peut y être microscopique et macroscopique ; il fait corps avec cet environnement dont il accepte l'irréalisme, et engage pour cela un imaginaire stimulé par des associations entre son et image, qui qualifient le réel de « réalité secondaire » le temps de la projection.

À travers ses caractéristiques sonores, l'environnement filmique révèle sa substance impalpable, qui lie ses habitants à une réalité aussi imaginaire soit-elle ; comparable à l'air qui nous entoure, la bande son donne à environnement son atmosphère, son climat, son épaisseur et sa matière en la remplissant d'ondes. Elle en interprète également les influences sur les comportements des protagonistes, comme pour rappeler au spectateur que les habitants d'un environnement n'en sont qu'un produit.

Comme pour le personnage cinématographique, l'image donne à l'environnement un aspect, tandis que le son en livre la vie cachée, en révèle les énergies invisibles; l'identité profonde d'un environnement n'émerge que par la combinaison des deux sens, ici comparables à la fusion du corps et de l'esprit.

III – ARTICULATIONS DU LANGAGE ONIRIQUE DE LA BANDE SON

Le potentiel d'expression onirique détenu par la bande son cinématographique va permettre au compositeur, sound designer ou mixeur d'effectuer des choix très personnels quand à la mise en avant où non des sons qu'il donne à écouter. Les parti-pris envisageables concernant l'association du son et de l'image représentent une infinité de possibilités, allant de l'hyper-réalisme objectif à la conception d'un univers artificiel inouï, le tout jalonné par une infinité de degrés d'onirisme sonore.

Lorsque bien maitrisé, le rapport entre réalisme et onirisme accorde à l'oeuvre cinématographique une grande richesse d'expression : une des propriétés du cinéma est de pouvoir sans cesse balloter le spectateur entre un réel qui nous est familier et un univers subjectif qui nous est inconnu. La nécessité de focaliser l'attention du spectateur sur tel où tel aspect du film va donc engendrer des stratégies de conception sonore.

Au niveau du spectateur, la sensation sonore va engendrer spontanément différentes formes d'interprétation, stimulant aussi bien notre conscience que notre subconscient ; en rapport avec l'image animée, ces interprétations vont se synthétiser en une empreinte psychologique unique, au sein de laquelle la sensation sonore tient une place importante.

A – le spectateur face à l'expression sonore

- l'être humain, sonore avant tout

« nous, êtres sonores à notre niveau le plus profond et inconscient, sommes enveloppés de sensations sonores et aquatiques bien avant d'être en contact avec l'air et la lumière. Le sensorium de l'utérus est notre naissance sonore.
La salle de cinéma, plantureuse, nous renvoie directement vers une zone psycho-physique d'impressions utérines, faite de tremblements sourds, timbres en mouvement, bruit rose, réflexions spatiales et rythmes en expansion. »

Selon cette affirmation énoncée par Philip Brophy en introduction de "*100 modern soundtracks* " (page 2), la sensorialité sonore est ancrée dans l'être humain à son niveau le plus profond. Elle prédominerait donc sur la sensorialité visuelle dans le cadre du cinéma, en faisant appel à un registre de sensations fondamental de l'être : des sensations qui, avant le développement des autres sens, auront été le seul rapport d'une personne avec le monde qui l'entoure.
Au cinéma, l'expression sonore donnera la possibilité de stimuler une partie du subconscient, inaccessible par la sensation visuelle, où le sonore est le seul référent.
La vue reste cependant notre principal référent de la réalité concrète, en étant un sens lié, par sa première expérience, à la révélation du monde «extérieur» et de l'existence de l'autre. Il donne aussi accès aux causes de la sensation sonore primaire, à la désacousmatisation du son.

Le pouvoir de l'image est avant tout celui de s'adresser à l'être conscient, qui doit engager son attention, sa concentration pour exploiter au mieux ses sensations visuelles ; fonctionnant comme des vases communicants, les sens qui renseignent notre interprétation du réel fluctuent en avant et arrière-plan de notre conscient selon les circonstances.

Profitant d'une attention détournée par l'effet hypnotique de la projection d'une image animée déguisée en réel, l'expression sonore cinématographique bénéficierait donc d'une voie de communication avec un patrimoine mémoriel inaccessible autrement. Non pas une représentation du monde qui entoure l'être, mais plutôt une représentation du monde *qu'il* entoure.

- L'appropriation du par le spectateur : les modes d'écoute

Ont été distinguées chez l'être humain quatre manières distinctes d'écouter. Ce sont quatre modes d'écoute instinctifs, qui s'entrelacent constamment.

L'écoute causale est définie par Pierre Schaeffer dans son « *traité d'écoute musicale des objets* » (1967) comme « une écoute qui s'intéresse, à travers le son, à tous les indices susceptibles de renseigner l'auditeur sur sa cause ». C'est le type d'écoute qui informe l'auditeur sur les origines et l'identité d'un son. Les interrogations de l'auditeur, à travers ce mode d'écoute, portent sur l'identité de l'émetteur du son, l'humeur de cet émetteur, ainsi que sa localisation et son évolution dans l'espace.

L'écoute sémantique codale est l'écoute qui permet à l'auditeur d'analyser l'organisation du langage qu'il perçoit, afin de saisir le sens du message émis. Cette écoute stimule une tendance naturelle de l'écoute humaine, le vococentrisme : nous étudions systématiquement la signification des sons humains que l'on entend. De ce fait, cette écoute rend nécessaire l'intelligibilité d'un dialogue ; certains cinéastes jouent parfois avec ce mode d'écoute, comme par exemple Godard dans « *weekend ».* Lors d'une scène où Mireille Darc raconte un épisode croustillant de son existence, des violons envahissent volontairement la bande son à un volume élevé, obligeant le spectateur curieux à tendre l'oreille : il procède ainsi à une écoute sémantique codale accrue.

L'écoute musicale est le mode d'écoute s'intéressant aux propriétés musicales du son : la mélodie et le rythme.

L'écoute réduite est le mode d'écoute à travers lequel un auditeur ne s'intéresse qu'aux propriétés purement acoustiques d'un objet sonore. Selon Gary Ryström, « notre univers est plein de sons exotiques, pourvu qu'on sache les séparer de leur cause » ; lorsqu'on parvient à faire volontairement (et artificiellement) abstraction de la cause et du sens d'un son, l'oreille procède à cette écoute dite réduite, et attire l'attention du spectateur sur les propriétés d'un son, telles que sa hauteur, son timbre, son volume, sa matière. En résulte une appréciation esthétique de celui-ci, et à long terme une évolution de l'auditeur en audiophile.

Ces modes d'écoute, en se relayant perpétuellement, vont donner au spectateur d'un film l'occasion, à son insu, d'appréhender les objets sonores de manière fluctuante et évolutive. Combinés à la vue de l'image animée, ces modes d'écoute peuvent procurer au spectateur des perceptions uniques au film. Les fonctions de l'écoute humaine sont les mêmes au cinéma que dans la réalité ; décoder un message, en identifier la nature et la provenance, apprécier ses propriétés acoustiques et rythmiques. En revanche, la rhétorique sonore du cinéma est différente ; son déroulement dans le temps, son évolution dans l'espace, et la perception concrète d'un au-delà figuré comme sans limites perceptibles (le hors-champ et l'*off*) la distinguent de la bande son de la réalité. Dans ces conditions, on peut supposer que ces modes d'écoute s'inscrivent au cinéma dans une utilisation qui est sensiblement différente de la réalité. Agencés selon une logique propre au cinéma, les sons vont stimuler ces modes d'écoute au sein d'une psychologie sonore renouvelée à chaque film.

- <u>les couches du son, du sensoriel au signe</u>

En introduction de *100 modern soundtracks,* Philip Brophy décrit comme suit les processus successifs qui composent la réception du son chez l'homme (page 5) :

« *les couches basiques du son seraient : le physique (le mouvement du son dans l'air et autres substances)* ; *le neurologique (comment le son est reçu par l'oreille et traité par le cerveau) et le psychologique (comment le son est perçu, interprété et associé avec l'être, son état émotionnel et sa maitrise mentale).*

Un second ensemble de couche serait : le psycho-acoustique (les liens irrévocables de la physique sonore avec les conditions de son écoute et l'adaptation mentale à la situation du son) ; le phonologique (la reconstitution du son par l'acte d'enregistrement, d'encodage et de restitution) ; le performatif (comment le son en tant qu'évènement se déroule et se révèle comme objet, occurrence et forme).

L'interaction du son avec le spectateur se produit à plusieurs niveaux de sa perception et engendre dès son occurrence un travail spontané d'identification. En tant que spectateur, nous n'avons généralement pas conscience de ces procédés : à lui seul, le son implique une multitude de procédés d'actions sur l'être. La synthèse de ces actions va ainsi dessiner les contours de l'image mentale qui s'imprime dans le conscient et le subconscient du spectateur.

« dès lors que le son est émis en conjonction avec l'image, son statut ne peut être qualifié, décrit où annoté par une couche seule de notre sextet ciné-sonique décrit ci-dessus. Des questions de réalités physiques, de souvenirs personnels, de lecture interprétative et d'appréciation aurale seront invoqués dans la tentative de digestion d'un tel événement. Pourtant, l'évènement audiovisuel restera chargé de mystère : est-ce une affirmation ? Une documentation ? Un symbole ? Une incision ? Une dimension ? »

Les sensations auditives et visuelles, perçues par deux voies sensorielles différentes, sont donc interprétés en un tout qui n'est pas une simple somme des deux sensorialités mais plutôt un résultat de leur synthèse, et du rapport de cette synthèse avec l'intériorité du spectateur ; son patrimoine sensoriel, ses gouts en matière de son et d'image, sa pensée, ses références culturelles et sa mémoire vont être autant d'influences qui vont contribuer à former une interprétation unique. Si plusieurs spectateurs assistent à la même projection filmique, chacun aborde une œuvre avec une perception qui lui est propre, résultant en un rapport avec le film qui lui est propre également. Ici réside l'indétermination et le mystère de l'œuvre filmique, autour de laquelle il sera impossible d'établir une vérité totale, commune avec les autres spectateurs. Une fois le film projeté, son sens appartient à chacun de ses spectateurs, qui ne peut le définir qu'en rapport avec propre existence. Le sens du film et ainsi fragmenté en autant de nuances de sens qu'il n'y a de spectateurs, et ne peut revêtir un caractère global puisqu'il ne donnera lieu en aucun cas à des interprétations en tout point identiques d'un spectateur à l'autre.

- la bande son, un tout auditif indissociable

« *En dépit des nombreuses façons dont les critiques et les pratiquants tendent à discerner les deux forces (musique et son), elles continuent de se combiner selon une logique unique, évolutive et hermétique, qui n'a que très peu en commun avec les modèles littéraires, les figures lyriques, les diagrammes picturaux où les allusions photographiques. Pour accepter cette impossibilité du son et de la musique d'être leurs essences mutuelles, il faut réfléchir avec ses oreilles. »*

Philip Brophy nous indique ici le fossé qui existe entre le décryptage logique, par catégories, d'une bande son, et ce qu'elle produit réellement sur notre subconscient par les sensations qu'elle procure lors de son association avec l'image. Si un certain nombre de spectateurs d'un film possède les références, la terminologie sonore et la connaissance technique nécessaires au décryptage des

éléments d'une bande son, il n'en reste pas moins des aspects sensoriels dont notre capacité d'analyse logique ne peut expliquer les effets. Et malgré la présence dans d'autres arts de procédés stylistiques analogues, l'effet produit par une bande son dans son ensemble répond à une logique inconnue du spectateur, et sans doute également du concepteur sonore guidé dans sa création par son subconscient. Nous pouvons distinguer la perception de musique et celle de bruitages par exemple, mais l'expérience du son produite par la combinaison des sons perçus en simultané avec l'image animée forme un tout sonore indissociable.

Avec la bande son cinématographique, le spectateur est face à un registre de sensations sonores premières auxquelles sa mémoire subconsciente n'associe pas de représentation visuelle ; or, au cinéma, ces sensations se présentent au spectateur sous la forme d'un seul et unique complexe audio-visuel dont la logique échappe au conscient du spectateur. Le fonctionnement de ce complexe engendre une façon d'écouter et de regarder propre au cinéma, redéfinissant le film et ses sensations en une exploration projetée du subconscient du spectateur.

B - enjeux et défis narratifs et scénaristiques de la bande son illustrative

le film, objet audiovisuel du rêve et de l'irréel

Une des premières données guidant les instincts sonores/audio-visuels du cinéaste est de savoir que face à un film, le spectateur ne souhaite pas se contenter d'être uniquement témoin de ce qu'il peut voir, ni de ce qui lui est accessible dans la réalité. La vision documentaire de l'image ne captive pas tant le spectateur que le spectacle onirisé qui peut être proposé par une œuvre cinématographique, stimulant de concours vue et ouïe pour donner lieu à l'expression artistique d'un message.

Si l'image seule permet un accès certain à des représentations esthétisées de ce qui nait dans l'imagination, c'est bien en association avec le son que se révèle l'étendue de son pouvoir de stimulation du subconscient, et de l'imaginaire.

- émanciper le cinéma du réel

Pour exister en tant qu'oeuvre cinématographique, le film doit de toute évidence se défaire de la littéralité de l'image, celle-ci faisant choir l'image perçue au rang de reproduction documentaire. Espace artistique d'expression onirique, c'est par sa rhétorique de l'imaginaire que le film se définit en tant que tel.

Depuis qu'il a conscience de son existence dans deux « mondes » différents (son existence physique et sensorielle dans le monde réel d'un coté, et ses errements dans le monde intérieur du rêve de l'autre coté), l'être humain s'est évertué, à travers l'histoire des arts, à tenter de construire des passerelles entre les deux. Or, de nombreuses réflexions ont abouti à la conclusion que le cinéma semble en être une.

Dans « *le cinéma, nature et évolution d'un art nouveau »,* le théoricien Hongrois Belà Balàzs formule l'affirmation suivante :

« *c'est l'expression humaine qui est projetée sur les objets et leur confère un caractère expressif. Les choses répondent à notre regard*. »

Cette affirmation, qui semble valoir pour tout art impliquant la contemplation sensorielle d'un objet donné, permet dans le cadre du cinéma de mettre en avant l'importance du regard du spectateur, qui s'il est considéré comme contemplatif où passif face à une œuvre cinématographique, est bien la clé qui ouvre au spectateur la porte sur un regard personnel, subjectif et matiné d'imaginaire par le travail mental spontané du spectateur face à la perception de l'objet audiovisuel.

D'après Camilla Bevilacqua, c'est entre autres dans cette notion que réside une des analogies rapprochant le cinéma du rêve. Voici ce qu'elle dit au sujet de l'affirmation de Balàzs :

« c'est ainsi que Belà Balazs souligne comment cette image, en transformant tout paysage en visage, en conférant un regard aux objets inanimés, abolit aussi, comme dans la vision onirique, les différences entre monde extérieur et monde intérieur. »

- bande son et temporalité cinématographique

Selon de nombreuses théories, une des propriétés de la bande son est d'établir la temporalité des plans et des séquences du film. L'effet de temporalisation produit par le son se traduit selon Michel Chion par trois aspects, ainsi désignés dans « l'audio-vision » (p.16) :

« - *animation temporelle de l'image : la perception du temps de l'image est rendue par le son plus ou moins fine, détaillée, immédiate, concrète – où au contraire vague, flottante et large.*

- linéarisation temporelle des plans qui, dans le cinéma muet, ne correspondent pas toujours à une durée linéaire dans laquelle le contenu du plan n°2 suivrait obligatoirement le plan n°1, et ainsi de suite....tandis que le son synchrone impose, lui, une idée de succession.
- vectorisation, autrement dit dramatisation des plans, orientation vers un futur, un but, et création d'un sentiment d'imminence et d'attente. Le plan va quelque part et il est orienté dans le temps. »

Michel Chion nous explique par la suite que les effets temporalisants du son diffèrent en fonction du type d'image projetée. Il met en opposition l'image fixe et l'image animée : dans le cas d'une image fixe, le son prend en charge l'intégralité de la temporalisation, puisque l'image ne présente pas de mouvement ; c'est le son qui va animer cette image. En revanche, dans le cas d'une image animée, la temporalité du son va se combiner avec celle exprimée par le mouvement présent dans l'image, « *soit pour aller dans le même sens, soit pour la contrarier légèrement ».*

Les récits du cinéma vont, dans une optique d'ubiquité narrative, emmener le spectateur dans différents espaces et temporalités. Grâce aux vertus du montage des images et du son, une narration cinématographique possède la liberté de se dérouler dans un ordre temporel différent de celui du réel. Les retours en arrière, les visions du futur, la simultanéité de deux scènes dans la temporalité du récit sont des possibilités de décomposition du déroulement du temps utilisées au cinéma. Camilla Bevilacqua synthétise cette même idée dans *l'espace imaginaire où le rêve cinématographique* (page 19) :

« *dans la pensée humaine les notions d'espace et de temps peuvent exister séparément, alors que dans la compréhension cinématographique elles sont inséparables, car toute représentation d'un espace est automatiquement donnée avec sa valeur-temps. Par ailleurs, le temps humain est perçu comme constant et évolutif, à la différence du temps du cinéma qui est variable et réversible – ce qui permet de rendre irréel l'espace, de le rendre infini, où de le démultiplier selon plusieurs dimensions.»*

La bande son aura donc, entre autres missions, celle de former une unité temporelle autour du récit et des protagonistes ; unité temporelle qui possède son propre mode de défilement, tendant elle aussi à différencier la temporalité du film d'une temporalité réaliste.

- l'expression avant la description

François Porcile, dans « les musiques du cinéma français », page 29 :
« *La confusion permanente entre musique "descriptive" et musique "expressive" a constitué à mon sens le principal malentendu entre musique et image. Il a malheureusement la peau dure. Et le courant est difficile à remonter.* »

Par cette affirmation, François Porcile met en avant la façon dont la musique a été longtemps réduite à une fonction descriptive, comme nous l'avons vu dans le chapitre I. On peut néanmoins rattacher l'essence de ce propos à ce qui se produit fréquemment pour chaque catégorie de sons cinématographiques, que le manque d'imagination et la neutralité idéologique va tirer vers cette fonction descriptive dont l'image animée n'a que très peu besoin. La frontière entre description et expression est relativement mince ; il est facile de considérer une description comme l'expression de ce qu'elle décrit, quand celle-ci n'est souvent qu'une paraphrase et non une couche supplémentaire de sens. Il convient donc, dès l'élaboration, de tendre vers l'expressivité des sons en en cernant les connotations, et les façons dont l'image, puis le film, s'enrichit par leur addition.

- Étude de cas : ***Tron*** (Steve Lisberger, 1982)

Premier film entièrement composé d'images de synthèse, cet ambitieux film nécessitait une bande son qui puisse faire écho à cette recherche d'une esthétique futuriste. C'est donc Wendy Carlos qui, accompagné de son fidèle synthétiseur Moog, va tenter de donner le relief sonore nécessaire à cette odyssée vers un monde nouveau.

Dans ce film où l'identité, l'authenticité et la reproduction virtuelle sont les sujets centraux, sound design et musique vont fusionner au sein d'une bande son où il est difficile de distinguer les catégories de son.

Projection de l'idée un futur imaginé à travers certaines craintes, cette bande son et ses caractéristiques sont ici une expression de craintes qui accompagnent les sujets interrogés par le film. La bande son de Tron s'érige en véritable porte-voix d'une perspective pessimiste exprimée dans ce film ; celle de la perte d'authenticité et d'identité à l'ère du numérique. Et pour exprimer

cette perspective, la bande son se met au diapason du propos en prenant une forme qui symbolise le « scénario catastrophe » de la réalité projetée ; l'incapacité de l'homme à distinguer l'original de la réplique, l'hologramme du palpable, est une issue non souhaitée que la bande son reflète en compliquant l'identification des sons par l'oreille. En d'autres termes, cette bande son matérialise des sensations correspondant à une interprétation cauchemardesque d'un avenir possible. Elle nous plonge le temps d'un film dans cet avenir comme pour faire apprécier au spectateur un présent qui l'abrite encore de ce sensorium virtuel tant craint.

Elle fait également un clin d'oeil peu anodin à une question presque métaphysique du son, au delà du cinéma ; la question de la qualité de la reproduction par rapport à l'original. Rapportée à la question du son au cinéma, Tron amplifie l'aspect indéterminé de la nature et de la provenance des sons. Il met ces questions en abyme et synthétise les interrogations résultant des évolutions de la bande son cinématographique depuis l'apparition des instruments électroniques et de la reproduction digitale.

Ce qui nous est ici démontré est qu'une osmose entre l'image et la bande son tend à dégager une où plusieurs idées directrices sous la forme d'un ressenti, abstrait mais très expressif, que notre sensorialité et leur matérialisation mentale nous permettent d'interpréter sous forme de concepts. Sans être verbalisé, un postulat peut prendre forme grâce à des sensations qui, sur le même principe que la synesthésie, impriment par leur combinaison une projection mentale du sens de l'œuvre.

- convoquer l'interiorité du spectateur et sa pensée irrationnelle

La perception et l'interprétation d'une bande son peut engendrer des points d'accord entre plusieurs spectateurs sur certains aspects : esthétique musicale, créativité, sens poétique...Il restera toutefois une partie de l'appréciation qui restera exclusive à chaque spectateur. Cela est une conséquence du regard et de l'écoute que nous portons sur un film ; une perception subjective et unique s'opère au sein de chaque spectateur, perception qui donnera lieu à des ressentis différents, chaque spectateur ressortant du film avec une empreinte sensorielle, mémorielle et psychique unique.

Partant de cette hypothèse, on en vient rapidement à s'interroger sur la dualité de notre perception. Nous sommes en capacité de distinguer une couche de perception et d'interprétation à la portée de notre pensée logique consciente, d'une autre couche de perception que cette même pensée

consciente ne maitrise pas. C'est supposément grâce à ce mode de pensée double, que le film peut nous éloigner de la raison pour stimuler les profondeurs de notre psyché.

Jean Epstein, dans *photogénie de l'impondérable (écrits sur le cinéma I, 1975)*, s'est interrogé sur les différents modes de pensée mis en action face à un film.

« *l'antiphilosophie du cinématographe tient donc la réalité pour foncièrement irréelle, c'est-à-dire insubstancielle : toute substance se réduit à n'être qu'une sommation de données imaginaires, suffisamment nombreuses. Ce système, on pourrait l'appeler irréalisme, encore qu'il ne nie point la fonction du réel, mais seulement considère celui-ci comme un phénomène secondaire, résultant de la multiplicité des axes de référence, par rapport auxquels cette apparence de réalité peut être située.* »

Voici comment Camilla Bevilacqua commente et interprète son propos dans *l'espace intermédiaire où le rêve cinématographique (*page 19-20*)* :

« *Epstein admet la possibilité qu'il existe, « à coté et à la ressemblance de la pensée organique » une « pensée mécanique », capable d'élaborer des représentations en tout point différentes des catégories ordinaires de la raison.*
Cette pensée, Epstein la définit comme « inconsciente », sans pour autant emprunter ce terme à la psychanalyse, mais dans un sens plutôt proche de l'idée d'un inconscient visuel [...] : un sortir du déjà-donné de la représentation, une ouverture qui coïncide avec l'apparition de structures jusqu'alors inconnues, qui nous font voir le réel comme un espace où la conscience de l'homme ne domine guère. [...] La pensée humaine s'appuie sur des représentations (imagination des choses) alors que la machine-cinéma est, selon Epstein, une présentation pure du psychique, de la pensée inconsciente ; autrement dit, un rêve amené à l'état d'une conscience absolue, un rêve extrêmement lucide. »

Ces affirmations mettent en avant les différences entre les procédés intellectuels de la raison et ceux du mécanisme cinématographique. Le cinéma broie le réel et le restitue au spectateur sous une forme où la représentation du réel, image holographique et holophonique extraite de ce dernier, prend la place du concret dans l'appréhension de la réalité cinématographique par le spectateur. Cette nouvelle place de la représentation dans la perception du spectateur donne lieu au cinéma à une inversion, par rapport à la réalité, du lien entre le réel et son interprétation. C'est selon cette

hypothèse l'illusion créée par la somme des données imaginaires qui donne lieu au réel temporaire cinématographique, alors que la réalité propose à la pensée humaine d'en extraire des donneés pour les intégrer à une pensée abstraite et imaginaire.

Au sein de ce réel inversé, le mode de perception et de pensée humaine sont également altérés par rapport au réel. La réalité présentée par un film apparaît comme une tangente du réel, mettant en scène des objets connus de notre conscient, agencés selon une logique qui elle, lui est inconnue. La pensée consciente logique n'est plus en mesure d'identifier la sensation induite ; à cet instant, ce mode de pensée logique, basé sur l'expérience du réel, s'efface au profit d'une pensée indépendante de notre logique, dont la logique et le fonctionnement nous échappe, tout comme celui des rêves. Ce basculement est celui qui donne naissance à l'espace intermédiaire entre réalité et irréel ; un instant que l'on peut assimiler à une sorte de rêve éveillé, où conscient et subconscient fusionnent pour questionner en profondeur le rapport de l'être avec sa réalité.

Conclusion

Les aspects de la bande son cinématographique qui tendent à caractériser le cinéma en art de l'invisible, de l'imaginaire et de l'irréel sont nombreux.

Les représentations esthétiques et symboliques créées par l'associations d'images et de sons établissent des passerelles vers l'imaginaire du spectateur, dont l'inconscient reconnaît des figures abstraites qui nous éloignent de la raison humaine et nous approchent de notre être spirituel et son univers de représentations oniriques de la vie.

Deux types de rapports de l'homme à la vie humaine se rencontrent au cinéma : un rapport concret, faisant appel au sensoriel, et un autre rapport plus abstrait, faisant appel au mental et au subconscient. Le cinéma établit des liens irréels entre les sensations auditives et visuelles réelles, donnant lieu à des interprétations de ces sensations s'approchant du rêve.

La bande son au cinéma donne à l'image animée un sens nouveau et approfondi. Elle sert ainsi de bascule entre la réalité constatée par la vue, et l'irréel figuratif qui devient alors perceptible de façon sensorielle ; elle contribue à établir une jonction entre l'univers du rêve et celui de la réalité pour en créer un troisième, à mi-chemin entre les deux, comme le résume Camilla Bevilacqua, dans « *l'espace intermédiaire où le rêve cinématographique* » (page 8) :

« *le caractère onirique d'un film semble dépendre la plupart du temps d'une extension des espaces du rêve dans les territoires du réel.* »

Nous avons vu que la rupture d'un rapport espace/temps comparable à celui du réel permet faire basculer le spectateur dans une perception de l'objet filmique comme vecteur d'irréel ; aussi, la double lecture (consciente/subconsciente) du film effectuée par le cerveau permet à l'invisible, à l'irréel et à l'imaginaire de prendre forme dans l'esprit du spectateur, parallèlement à l'établissement d'une réalité temporaire, celle du film et de ses attaches au réel (formes de vie humaine, environnements empruntés au réel...). Le réel, au sein du film ainsi décrypté par le spectateur, devient un territoire en perpétuelle instance de disparition, utilisant la bande et ses allusions comme « plan de rebond » vers l'imaginaire.

Art de la subjectivité et de la suggestion, le cinéma propose au spectateur une immersion dans des univers où tout devient possible et imaginable, au delà de limites spatio-temporelles établies par la réalité de l'homme. Avide de découvertes, l'être humain doté d'ouïe et de vue accueillera avec plaisir la perspective de nouvelles questions posées à son cerveau par des associations d'images et de sons qu'il ne rencontre pas dans la réalité. Espèce qui se caractérise notamment par des interrogations métaphysiques perpétuelles notamment sur son devenir, l'humanité voit grâce à l'association de l'image et du son se dessiner des projections du futur qui alimenteront ses réflexions. L'avenir est-il ainsi écrit par le septième art ? Au cinéma, une seule chose paraît sure à propos de cet avenir : face à un film, la bande son est indispensable à une stimulation maximale de la pensée.

Bibliographie

Daniel Deshays, "*entendre le cinéma*"
Daniel Deshays, "*50 questions pour une écriture du son*"
Michel Chion, "*Le son*"
Michel Chion, "*L'audio-vision*"
Claude Bailblé, "*comment l'entendez-vous*" et "*le pouvoir des sons*", articles parus dans la revue "*L'audiophile*"
Camilla Bevilacqua, "*l'espace intermédiaire où le rêve cinématographique"*
Roland Breeur, "*La synesthésie, un effet de matière*", article paru dans "*Visible*"
Raymond Murray-Schaffer, "*Le paysage sonore*"
William Whittington, "*sound design and science fiction*"
Philip Brophy, "*100 modern soundtracks : BFI screen guides*"
Robert Robertson, "*Eisenstein on the audiovisual*"
Dictionnaire Larousse